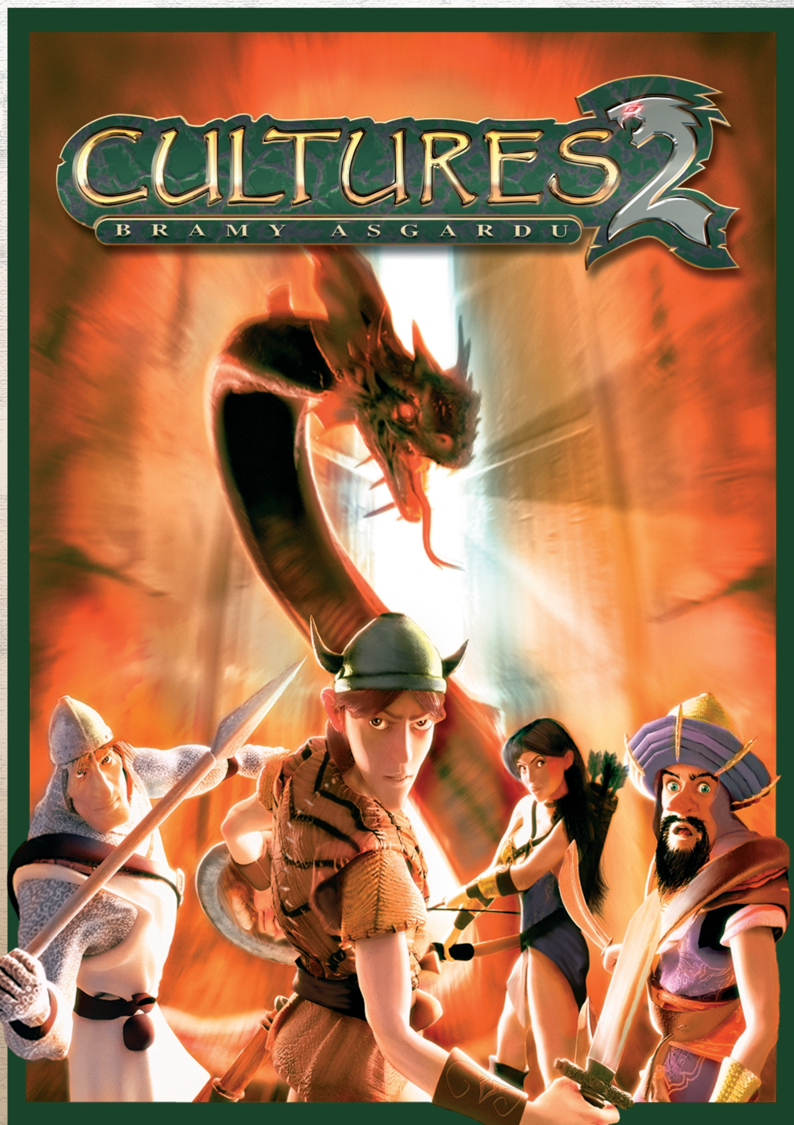


FUNATICS DEVELOPMENT
a phenomedia company

JoWooD Productions

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann





1. PRAWA AUTORSKIE

Wydane w roku 2002 przez JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria

UWAGA!!!! Grafika, muzyka, teksty, nazwy i instrukcja podlegają prawu autorskiemu. Ani programu, ani instrukcji nie wolno kopiować, reprodukować, tłumaczyć ani przenosić na jakiekolwiek medium elektroniczne lub formę czytelną dla maszyn w całości lub części bez wcześniejszej pisemnej zgody JoWooD Productions Software AG. Większość nazw sprzętu i oprogramowania to zastrzeżone znaki towarowe, które należy traktować zgodnie z odnośnymi przepisami.

Wykorzystuje Bink Video. Prawa autorskie © 1997—2002 by RAD Game Tools, Inc.



Wykorzystuje Miles Sound System. Prawa autorskie © 1991—2002 by RAD Game Tools, Inc.





2. UMOWA LICENCYJNA UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO

Ten oryginalny program jest chroniony prawem autorskim i prawem o znakach towarowych. Może być wykorzystywany jedynie w celach prywatnych, a jego dystrybucję mogą prowadzić jedynie autoryzowani sprzedawcy. Zapoznaj się z treścią niniejszej Umowy, zanim zaczniesz korzystać z programu - instalując go, zgadzasz się na jej postanowienia.

Licencja na program
Niniejsza Umowa Licencyjna jest pełnoprawną umową pomiędzy Użytkownikiem (osobą fizyczną lub podmiotem prawnym) a firmą JoWooD Productions Software AG.

Poprzez zakup tego oryginalnego programu Użytkownik nabywa prawo do zainstalowania go i wykorzystania na komputerze. Firma JoWooD nie przekazuje Użytkownikowi żadnych praw własności programu - niniejsza Umowa nie może być rozumiana jako umowa sprzedaży programu. Użytkownik staje się jedynie właścicielem kompaktu, na którym znajduje się program, ale tak on sam, jak i dołączona do niego dokumentacja pozostaną własnością firmy JoWooD, która zachowa również wszelkie związane z nimi prawa własności intelektualnej i przemysłowej.

Niniejsza niewyłączna i osobista licencja nadaje Użytkownikowi prawa do instalacji, wykorzystania i prezentowania jednej kopii programu na pojedynczym komputerze osobistym, serwerze, terminalu, komputerze przenośnym, pagerze lub tym podobnym. Korzystanie z programu w każdy inny sposób, włączając w to nieautoryzowane wypożyczanie, publiczne prezentowanie np. w szkołach lub uniwersytetach, kopiowanie, instalowanie na większej ilości stanowisk, a także w jakikolwiek sposób publiczne udostępnianie programu lub jego części (w tym przez Internet i inne systemu sieciowe) bez wcześniejszej pisemnej zgody firmy JoWooD jest zabronione.

Jeśli program umożliwia wydruk obrazów zawierających postaci będące znakami towarowymi firmy JoWooD, to niniejsza licencja zezwala Użytkownikowi jedynie na drukowanie tych obrazów na papierze i wykorzystywanie ich jako wydruki jedynie na osobisty, niedochodowy i nierządowy użytek (nie zezwala ona na przykład na publiczne wystawianie lub sprzedaż tych obrazów) i to pod warunkiem, że będzie on przestrzegał wszelkich instrukcji dotyczących praw autorskich zawartych w obrazach wytworzonych przez program.

OPIS INNYCH PRAW I OGRANICZEŃ

Kopia bezpieczeństwa
Użytkownik ma prawo do wykonania i przechowywania jednej kopii programu w celach bezpieczeństwa lub archiwizacji.

Ograniczona gwarancja
Firma JoWooD Productions Software AG gwarantuje, że przez okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu programu będzie on działał w sposób zgodny z dołączoną do niego dokumentacją. W razie niedziałania lub nieodpowiedniego działania programu w tym okresie, odpowiedzialność firmy JoWooD będzie się ograniczać do jednego z następujących kroków (do wyboru przez firmę JoWooD): zwrotu pełnej sumy zapłaconej za program lub naprawy programu lub wymiany go, pod warunkiem dostarczenia wadliwego programu firmie JoWooD wraz z kopią faktury. Niniejsza ograniczona gwarancja nie odnosi się do przypadków, w których niedziałanie lub nieprawidłowe działanie programu jest skutkiem wypadku, niewłaściwego stosowania lub błędów oprogramowania.

Utrzymanie mocy innych gwarancji
Powyższa gwarancja zostaje udzielona przez firmę JoWooD jako producenta programu i nie zastępuje ani nie może być zastąpiona przez jakąkolwiek inną prawną gwarancję udzieloną przez dystrybutora, od którego Użytkownik nabył program.

Ograniczenie odpowiedzialności
Firma JoWooD zrzeka się odpowiedzialności za wszelkie szkody wynikłe z wykorzystania lub niemożności wykorzystania programu, o ile pozwalają na to stosowne przepisy. Zastrzeżenie to zachowa moc również wtedy, gdy firma JoWooD zostanie poinformowana o możliwości zaistnienia takowych szkód.

Znaki towarowe
Niniejsza Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego nie nadaje Użytkownikowi żadnych praw odnoszących się do znaków towarowych JoWooD Productions Software AG.

Rozwiązanie Umowy
Postanowienia niniejszej Umowy zachowują moc prawną aż do rozwiązania jej przez którąkolwiek ze stron. Użytkownik ma prawo rozwiązać Umowę w dowolnej chwili poprzez odesłanie programu firmie JoWooD lub poprzez zniszczenie go i wszelkiej towarzyszącej mu dokumentacji oraz wszelkich kopii i instalacji programu, niezależnie od tego, czy zostały one wykonane w zgodzie z postanowieniami niniejszej Umowy czy nie. Firma

JoWooD rozwiąże tę Umowę natychmiast i bez zawiadamiania Użytkownika o tym fakcie w wypadku złamania przez niego jakichkolwiek postanowień niniejszej Umowy. Jest to równoznaczne ze zobowiązaniem Użytkownika do zniszczenia wszystkich kopii programu będących w jego posiadaniu.

Klauzula zabezpieczająca
W wypadku uznania jakichkolwiek postanowień i ustaleń niniejszej Umowy za nieprawidłowe lub niemożliwe do wprowadzenia w życie pozostała jej część zachowa pełną moc prawną.

Prawa nadrzędne
Wszelkie spory prawne wynikłe z powodu lub w związku z niniejszą Umową będą rozwiązywane w zgodzie z prawem Austrii.

3. ZAGROŻENIA I EFEKTY UBOCZNE

3.1. Zalecenia ergonomiczne

1) Nie siedź bliżej, niż 45 cm od monitora, inaczej ryzykujesz pogorszeniem wzroku.
2) Siedź prosto i na wysokości pozwalającej opierać stopy o podłogę pod kątem prostym. Kąt pomiędzy ramieniem i przedramieniem powinien być większy, niż 90 stopni.
3) Górna krawędź monitora powinna znajdować się na linii Twojego wzroku lub poniżej jej, a monitor powinien być obrócony do tyłu, aby chronić Twój rdzeń kręgowy.
4)Zaleca się korzystanie z monitora o słabym promieniowaniu i migotliwości, a także zmniejszenie jego jasności i kontrastu.
5) Graj zawsze w dobrze oświetlonych pomieszczeniach.
6) Nie graj, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany i rób sobie przerwy przynajmniej raz na godzinę.

3.2. Ostrzeżenie przed epilepsją

Niektórzy doświadczają ataków epilepsji podczas oglądania migocących świateł lub wzorów w swym normalnym otoczeniu. Takie osoby mogą również doświadczyć ataków podczas oglądania telewizji lub grania na komputerze. Nawet osoby, które nigdy nie doświadczyły takiego ataku mogą cierpieć na nie wykrytą przypadłość. Skonsultuj się ze swoim lekarzem przed rozpoczęciem rozgrywki, jeśli cierpisz na epilepsję oraz natychmiast, gdy podczas gry wystąpią następujące objawy: zawroty głowy, problemy z widzeniem, skurcze mięśni, inne mimowolne reakcje, utrata świadomości otoczenia, niepewność i/lub konwulsje.

4. SPIS TREŚCI:

1. Prawa autorskie ... 2
2. Umowa licencyjna użytkownika końcowego ... 2
3. Zagrożenia i efekty uboczne ... 4
3.1. Zalecenia ergonomiczne ... 4
3.2. Ostrzeżenie przed epilepsją ... 4
4. Spis treści ... 5
5. Wstęp ... 7
6. Informacje podstawowe ... 8
6.1. Wymagania systemowe ... 8
6.2. Instalacja ... 8
6.3. Uruchamianie gry ... 8
6.4. Pomoc techniczna ... 8
6.5. Cultures 2 w Internecie ... 9
7. Menu główne - Cultures 2 w pigułce ... 9
7.1. Jeden graczv ... 9
7.2. Gra wielosobowa ... 10
7.3. Pokój spotkań ... 12
7.4. Wprowadzenie ... 12
7.5. Twórcy gry ... 12
8. Opis gry ... 12
8.1. O co chodzi w Cultures 2? ... 12
8.2. Co się zmieniło? ... 12
8.3. Podstawy ... 13
8.4. Pierwsze kroki - wprowadzenie ... 14
8.5. Twoi Wikingowie ... 16
8.6. Życie zawodowe ... 17
8.7. Cechy wyróżniające poszczególnych Wikingów ... 21
8.8. Towary i surowce ... 25
8.9. Budynki ... 25
8.10. Drogi i znaczniki ... 27
8.11. Krajobrazy ... 28
9. Sterowanie ... 29
9.1. Zasady ogólne ... 29
9.2. Sterowanie poczynaniami Wikingów ... 31
9.3. Okno postaci ... 32

9.4. Menu rozkazów ... 34
9.5. Wiadomości ... 37
9.6. Pasek menu ... 37
9.7. Informacje o budynkach/okno budynków ... 42
9.8. Pojazdy Wikingów ... 45
9.9. Wojsko ... 46
9.10. Fortyfikacje ... 49
10. Każdy ma własny sposób prowadzenia rozgrywki ... 50
11. Porady ... 50
12. Dodatek (przydatne informacje) ... 52
12.1. Konfiguracja sterowania ... 52
12.2. Opisy budynków i pojazdów ... 56
12.3. Skuteczność uzbrojenia ... 71
13. Historia. ... 72
14. Twórcy gry ... 76

5. WSTĘP

Witamy w nowym świecie pełnym życia i przygód! Wikingowie po raz kolejny wyruszają na wyprawę odkrywczą, nie szczędząc zachodu, abyś mógł wziąć w niej udział, a nawet więcej - objąć kontrolę nad ich poczynaniami i losem!

Tym razem nasi północni przyjaciele odbędą podróż po średniowiecznej Europie, basenie Morza Śródziemnego i tajemniczym, kapiącym od złota Wschodzie. Wplączą się w niejedną zawiłą intrygę, napotkają krzyżowców i mityczne stwory - chociażby syreny czy dżinny. Daliśmy z siebie wszystko, aby tylko sensownie oprzeć logiczny ciąg wydarzeń na rzeczywistej historii.

Gra Cultures 2 wiąże się ze swoją poprzedniczką. Bajrni, mały chłopiec, który wraz z rodziną przeżywał przygody w Ameryce już dorósł i musi teraz stawić czoła wielu trudnym sytuacjom, aby ocalić świat przed Ragnarokiem. Wizja, jakiej doświadczył każe mu się domyślać, że los przeznaczył mu zadanie godne wielkiego herosa.

Zapuszczenie się w świat małych postaci nie jest trudne - łatwo się nauczyć podstaw, nie od razu jednak poznasz wszystkie tajniki wikińskiej gospodarki... Niniejszy podręcznik ułatwi Ci stawianie pierwszych kroków w grze oraz nauczy podstawowych zależności w niej występujących. Dodatki znajdujące się na jego końcu pozwolą Ci zaś na dokładniejsze zapoznanie się z jej tajnikami i dostarczą o niej wielu przydatnych informacji.

Mamy nadzieję, że gra w Cultures 2 będzie dla Ciebie przyjemnym doświadczeniem i życzymy Ci wszystkiego najlepszego w prowadzeniu Twojego plemienia Wikingów!

Zespół Funatics

6. INFORMACJE PODSTAWOWE

6.1. WYMAGANIA SYSTEMOWE

Do uruchomienia Cultures 2 potrzebny jest komputer zgodny ze standardem Intel PC, spełniający poniższe wymagania:

Procesor: Pentium II 450 MHz lub szybszy
Wolne miejsce na twardym dysku: co najmniej 128MB
Napęd CD ROM
Karta dźwiękowa (zalecane)
Mysz
System operacyjny: Windows 9x/2000
DirectX 8 lub nowszy

6.2 INSTALACJA

Instalacja powinna rozpocząć się automatycznie po włożeniu płyty z grą do napędu CD ROM. Jeśli funkcja AutoPlay została wyłączona, z menu Start systemu Windows wybierz opcję „Uruchom..." i wpisz „X:\setup.exe", gdzie X jest literą odpowiadającą twojemu napędowi CD ROM.

Kliknij „OK" i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Uwaga: CULTURES 2 - BRAMY ASGARDU wymaga do poprawnej pracy sterowników Direct X w wersji 8.0 lub nowszej. Program instalacyjny automatycznie wykryje ich obecność i w razie konieczności dokona uaktualnienia odpowiednich elementów.

6.3 URUCHAMIANIE GRY

Po zainstalowaniu gry można ją uruchomić na dwa sposoby: Klikając w menu Start na pozycję „Programy/JoWooD/Cultures2/Cultures 2 - Bramy Asgardu", lub wkładając płytę z grą do napędu CD-ROM.

Pamiętaj, że musisz włożyć płytę z grą do napędu CD ROM przed jej uruchomieniem!

6.4 POMOC TECHNICZNA

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej, która znajduje się na naszej stronie internetowej pod adresem: **www.cdprojekt.info** w dziale Pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu **(0-22) 519 69 66** w dni powszednie w godzinach 9.00-17.00, e-mailem na adres **pomoc@cdprojekt.com** oraz listownie na adres **CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74**, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.info/

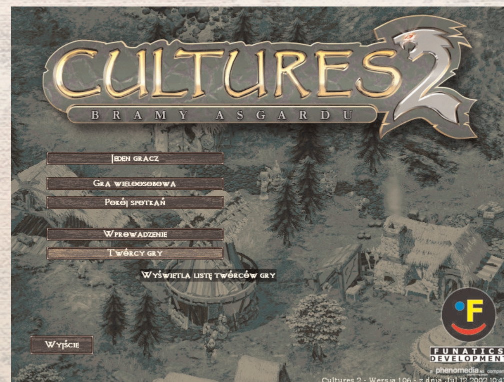
6.5 CULTURES 2 W INTERNECIE

Więcej informacji na temat Cultures 2 - Bramy Asgardu znajdziesz na poniższych stronach internetowych:

http://www.cultures2.de
http://www.funatics.de
http://www.jowood.com
http://www.cdprojekt.info
http://www.extragra.com

7. MENU GŁÓWNE - CULTURES 2 W PIGUŁCE

Cultures 2 pozwoli Ci wziąć udział we wciągającej kampanii i w pojedynczych misjach, a także zmierzyć się z przyjaciółmi za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu. Odpowiednie opcje znajdują się w głównym menu gry, zaś poniżej znajdziesz krótki opis każdej z nich.



Uwaga: Przesuń wskaźnik myszy nad którąś z opcji w menu, a w dolnej części ekranu wyświetlony zostanie jej opis.

7.1 JEDEN GRACZ MISJE

Misje to pojedyncze epizody z wielkiej przygody Bjarniego. Każda mapa posiada własną fabułę i cel. Co ważne, wypełnienie tego celu nie oznacza automatycznego końca zabawy na danej mapie. Niektóre z nich pozwolą Ci kontynuować grę tak długo, jak zechcesz.

Przesuń wskaźnik myszy nad którąś z misji, a na ekranie pojawi się miniatura jej mapy. W dolnej części ekranu wyświetlany jest skrócony opis misji. Aby rozpocząć misję, kliknij na jej tytuł.

KAMPANIA

Kampania składa się z 10 misji, w których poznasz historię Bjarniego, syna słynnego Leifa Erikssona, który na początku naszej opowieści zamieszkuje ze swym plemieniem w niewielkiej wiosce na Grenlandii. Pewnego dnia Bjarni doświadczył widzenia, które na zawsze odmieniło jego życie. Ujrzał w niej mroczne siły, legendarne bitwy i mężnych bohaterów. Wraz z grupą wiernych towarzyszy, Bjarni postanowił sam zakosztować pełnego przygód życia... Na mapie świata zaznaczono miejsca podróży Wikingów oraz trasę, jaką przebyli do tej pory. Na początku kampanii zaznaczona jest wyłącznie pierwsza misja. Po jej ukończeniu na mapie pojawi się kolejny punkt, symbolizujący następny rozdział naszej przygody.



Uwaga: Przesuń wskaźnik myszy nad punkt na mapie, a w dolnej części ekranu pojawi się krótki opis misji.

Aby rozpocząć misję, kliknij odpowiadający jej punkt na mapie lewym przyciskiem myszy.

Wczytaj grę
Wczytuje zapisany uprzednio stan gry.

7.2 GRA WIELOOSOBOWA

Ta opcja umożliwi Ci rozpoczęcie nowej lub dołączenie do już istniejącej gry wieloosobowej (z maksymalną liczbą sześciu graczy), za pośrednictwem sieci lokalnej lub TCP/IP. Na niektórych mapach do gry wieloosobowej możesz także toczyć pojedynki przeciw komputerowi. Opcja ta została szczegółowo opisana w dalszej części niniejszej instrukcji.

Wpisz swoje imię
Tutaj możesz wpisać imię, którego będziesz używać w trakcie gry.

Tworzenie i przyłączanie się do gry
Na następnym ekranie możesz utworzyć nową grę, lub dołączyć do gry utworzonej przez innego gracza.

Aby rozegrać pojedynek wieloosobowy, któryś z uczestników musi utworzyć nową grę. Osoba ta zostanie „gospodarzem" rozgrywki. Gospodarz określa, na jakiej mapie będzie toczyć się zabawa, przypisuje wszystkim graczom kolory, decyduje, czy w grze wezmą udział przeciwnicy sterowani przez komputer itp. Pozostali gracze (zwani „klientami") muszą tylko dołączyć do utworzonej przez gospodarza gry.

MENU GŁÓWNE

Utwórz grę
Po wybraniu tej opcji możesz zdecydować się na którąś z dostępnych map (i związanych z nią celów misji) lub wczytać zapisany stan gry.

Wybór mapy
Walka
Nazwy map tego typu poprzedzone są napisem „Walka:". Zwycięzcą zostaje gracz, który pokona pozostałych przy użyciu siły.

Ekonomia
Wszystkie mapy, których nazwy poprzedzone są napisem „Ekonomia:". Celem tych misji jest utworzenie silnego osiedla i produkcja dóbr, a nie podbój militarny.

Specjalne
Mapy, których nazwy poprzedzone są napisem „Misja specjalna:". Misje tego typu stawiają przed tobą dość niestandardowe zadania: a to przyjdzie Ci zająć pewne miejsca na mapie, a to zawłaszczyć stado krów przeciwnika... Niektóre mapy specjalne pozwalają graczom tworzyć zwalczające się wzajemnie drużyny!

Przesuń wskaźnik myszki nad nazwę misji, a w dolnej części listy pojawi się miniatura jej mapy. Zwróć też uwagę na krótki opis scenariusza! Gdy zdecydujesz się już na którąś mapę, wybierz ją, klikając na jej nazwę lewym przyciskiem myszy.

Wczytaj grę
Pozwala na wczytanie zapisanej uprzednio gry wieloosobowej.

Gospodarz gry ma do dyspozycji jeszcze kilka opcji. Może określić pozycję początkową każdego z graczy, wybierając jego imię z listy po lewej stronie ekranu, a następnie przypisując mu odpowiednie miejsce po prawej stronie. Gospodarz może także wyrzucić któregoś z graczy z gry, dodać przeciwników komputerowych, wybrać dla graczy kolory i wreszcie rozpocząć grę.

Przyłącz się do gry
Wybierz tę opcję, aby dołączyć do gry utworzonej przez innego gracza.

Adres gospodarza
Jeśli grasz za pośrednictwem Internetu, wprowadź tutaj IP gospodarza gry. W przypadku gier przez sieć lokalną, pozostaw to pole puste.

Otwarte gry
Znajdziesz tu listę wszystkich otwartych gier, do których możesz dołączyć. Wybierz którąś z nich, a trafisz na ekran początkowy.

Rozmowa
Gra pozwala Ci wymieniać wiadomości z pozostałymi uczestnikami zabawy. Wystarczy, że wpiszesz wiadomość i zatwierdzisz ją naciskając klawisz ENTER. Wszystkie wiadomości wyświetlane są w oknie pod polem wejściowym. Strzałki po prawej stronie pozwolą Ci przewijać zawartość okna.

7.3 POKÓJ SPOTKAŃ

Ta opcja połączy Cię z serwerem CULTURES 2, za pośrednictwem którego poznasz innych miłośników tej gry i umówisz się z nimi na pojedynek. Korzystanie z usług serwera możliwe jest wyłącznie na komputerach przyłączonych do Internetu.

7.4 WPROWADZENIE

Chcesz ponownie obejrzeć mistrzowsko i z wielkim wyczuciem zrealizowane wprowadzenie do CULTURES 2? Skorzystaj z tej opcji!

7.5 TWÓRCY GRY

Ta opcja wyświetli na ekranie listę wszystkich osób, które przyczyniły się w różny sposób do powstania CULTURES 2.

8. OPIS GRY

Ten rozdział opisuje podstawy rozgrywki i zmiany wprowadzone do gry - wszystko, czego potrzeba do uszczęśliwienia Twoich Wikingów oraz zapewnienia osadom prawidłowego rozwoju.

8.1. O CO CHODZI W CULTURES 2?

Podstawowe zasady rozgrywki pozostały niezmienione od czasów Cultures 1. Znów będziesz się troszczyć o los plemienia Wikingów, chroniąc ich, zapewniając żywność, dach nad głową, pracę i szczęście.

Twoi Wikingowie będą się łączyć w pary i rozmnażać, ich wioski - rozwijać, a kupcy - handlować z innymi nacjami. Gdy cudze intrygi wpędzą Cię w konflikt z innymi narodami, wystawisz armię gotowych na wszystko wojów i będziesz chronić swoją osadę lub przeniesiesz walki na tereny wroga. Przeżyjesz także wspaniałe przygody w poszukiwaniu trojga bohaterów, którzy Cię wesprą w walce, pomagając uniknąć Ragnaröku - końca świata. Tak, tak - grając w Cultures, będziesz ratować świat!

8.2. CO SIĘ ZMIENIŁO?

Po Twojej stronie staną nie tylko Wikingowie z Twojego plemienia, ale i prawdziwi bohaterowie. Jednym z nich jest Bjarni, syn słynnego odkrywcy Ameryki, Leifa Erikssona. Bohaterowie są od zwykłych Wikingów silniejsi, nie muszą jeść ani spać, a ponadto ich pole widzenia dorównuje możliwościom zwiadowcy.

Ale po co komu bohaterowie, którzy nie mają co robić? Pomyśleliśmy i o tym - czeka Cię wiele misji i dodatkowych zadań, seria powiązanych ze sobą scenariuszy, które rzucą Cię w różne zakątki znanego Wikingom świata a także liczne cenne i przydatne przedmioty.

Umożliwiliśmy pracę w jednym budynku więcej niż jednemu Wikingowi - dzięki temu łatwiej będzie Ci się upewnić, że osada rozwija się tak, jakbyś tego chciał, a jednocześnie nie stracić z oczu ogólnej sytuacji w regionie. Budynki można teraz rozbudowywać, co sprawia, że wikińskie osiedla nie tylko zwiększają zajmowany obszar, ale pięknieją i stają się coraz bardziej okazałe.

Zawody związane z pozyskiwaniem surowców - drwala, kamieniarza itp. - połączyliśmy w jeden zawód zbieracza. Wiking taki może zbierać każdy z surowców lub nawet wszystkie po kolei, o ile taki mu wydasz rozkaz. Nauka zawodu związanego z bezpośrednią obróbką jakiegoś surowca jest niemożliwa, dopóki Wiking nie nabierze odpowiedniego doświadczenia w kontaktach z tą substancją: zbieracz zajmujący się ścinaniem drzew może po pewnym czasie zostać cieślą produkującym coraz bardziej skomplikowane wyroby (aż do okrętów) lub zbrojmistrzem, który będzie tworzył łuki czy katapulty. Zawody dzieli się więc na kategorie, takie jak: obróbka drewna, obróbka gliny, hodowla itp.

Swoim ludziom możesz teraz wydawać mikstury i amulety o różnym działaniu. Cywile i kobiety mogą się bronić - są wprawdzie słabsi od wojów, ale nie wolno ich niedoceniać! Wojsko z kolei otrzymało nową zabawkę - umożliwiającą szybsze rozprawianie się z budynkami katapultę.

Czymże jest Wiking bez okrętu? W Cultures 2 wreszcie masz możliwość wydania swoim doświadczonym cieślom rozkazu budowy Drakkarów, a także łodzi służących do przewożenia różnych towarów.

8.3. PODSTAWY

Jeśli chcesz nauczyć się dobrego zarządzania swoją społecznością, to musisz opanować te kilka punktów:

1) Upewnij się, że Twoi Wikingowie zawsze mają dość żywności. Na początku wystarczy do tego rybak czy myśliwy, później trzeba będzie zatroszczyć się o piekarnię.

2) Rozbudowę wioski rozpocznij od wysłania do pracy co najmniej jednego zbieracza (a najlepiej większej ich liczby). To nietypowy robotnik - nie ma stałego miejsca pracy, a ponadto może zbierać różne surowce - grzyby, drewno, glinę, kamienie czy (później) złoto i rudę. Zbieracz nabiera również doświadczenia potrzebnego potem na przykład przy obróbce drewna w warsztacie ciesielskim - zastanów się, jakich rzemieślników będziesz potrzebować w dalszej fazie rozbudowy osady i skieruj zbieraczy do pracy z odpowiednim materiałem.

3) Zadbaj o spełnienie potrzeb swoich Wikingów. Prawdopodobnie będą potrzebować dachu nad głową, życiowego partnera, odpowiedniej żywności, odrobiny snu, a niektórzy także religii.

8.4 PIERWSZE KROKI - WPROWADZENIE

Przyjrzyjmy się bliżej Bjarniemu i jego towarzyszom w pierwszych dniach ich przygody. Zaczniemy od pierwszej misji kampanii, rozgrywającej się na Grenlandii.

Z menu głównego wybierz „Jeden gracz” i „Kampania”, a następnie wybierz „Grenlandia”, żeby rozpocząć kampanię.

Pierwszą rzeczą, którą zobaczysz, będzie okno misji. Znajdziesz tutaj rys historyczny oraz zadania, oczekujące Cię w niniejszej części. Okno to można otworzyć w dowolnej chwili, aby upewnić się, jakie zadania pozostały jeszcze do wykonania przed ukończeniem misji. Aby je zamknąć, kliknij na symbol „X” w prawym, górnym rogu lub naciśnij klawisz ESC.

Twoim pierwszym zadaniem jest skierowanie Bjarniego do osady. W tym celu, musisz najpierw poznać zasady sterowania swoim bohaterem. Kliknij na nim lewym przyciskiem myszy, a na w prawym, dolnym rogu ekranu pojawi się okno postaci, zawierające podstawowe informacje o Bjarnim. Poniżej naszego bohatera wyświetlony zostanie opis. Przesuń wskaźnik myszki wzdłuż drogi, którą podążyła dziewczynka. Opis będzie teraz głosił „Bjarni - idź do”. Kliknij teraz prawym przyciskiem myszy, aby wysłać młodego Wikinga w miejsce nad którym znalazł się wskaźnik myszy.

Polecenia można wydawać klikając prawym przyciskiem myszy. Kliknięciem lewym przyciskiem myszy anulujesz wydane wcześniej rozkazy, zaznaczasz postaci i obiekty.

Jeśli klikniesz na Bjarniego prawym przyciskiem myszy, oprócz okna postaci na ekranie pojawi się menu rozkazów. Przycisk poniżej Bjarniego również umożliwia wysłanie go we wskazane miejsce. Po lewej stronie znajdziesz jego tryby walki i rozkaz przydzielający mu jakiś pojazd (np. okręt).

Przy pomocy klawiszy strzałek lub klawiatury numerycznej możesz przesuwać zawartość głównego okna gry tak, aby Bjarni pozostawał widoczny. Możesz także kliknąć dowolny punkt terenu środkowym przyciskiem myszy i przytrzymać go. Od tej pory zawartość głównego okna będzie się przesuwała zgodnie z ruchami myszy.

Uwaga:
Menu opcji pozwala Ci wybrać dogodny tryb przewijania ekranu, na przykład taki, w którym okno będzie przewijane, gdy wskaźnik myszy znajdzie się w pobliżu jego krawędzi.

Po odwiedzeniu osady druida na północy i cieśli na południowym zachodzie możesz poświęcić trochę uwagi samemu osiedlu. Twoim pierwszym zadaniem jest wyprodukowanie miodu pitnego z wody i miodu pszczelego. Zwróć uwagę, że żaden Wiking nie może od razu zabrać się za produkcję miodu - najpierw musi zostać farmerem, później młynarzem, a następnie piekarzem. Aby tego dokonać, musisz spełnić kilka warunków i wybudować dla niego miejsca pracy, do budowy z kolei potrzebny Ci będzie przynajmniej jeden budowniczy (najlepiej, gdyby było ich kilku). Kliknij któregoś z cywilów prawym przyciskiem myszy.

Uwaga: Aby rozpoznać cywilów wśród podległych Ci Wikingów, umieszczaj nad nimi wskaźnik myszy i czytaj opisy. Aby jednocześnie obejrzeć opisy wszystkich postaci, naciśnij klawisz [TAB].

Na ekranie pojawi się menu rozkazów. Aby przekształcić Wikinga w budowniczego, kliknij ikonę kółka zębatego. Uzyskasz dostęp do listy zawodów (aktualny zawód zaznaczonej postaci będzie zacieniony). Znajdź na liście pozycję „Budowniczy” i kliknij na nią lewym przyciskiem myszy. Twój podwładny natychmiast zmieni specjalizację. Powtórz całą operację dla drugiego Wikinga.

Pora wybudować farmę. Kliknij pierwszy od góry przycisk w pasku menu, po lewej stronie ekranu (ten z symbolami domu i młotka). Wyświetli się okno budowy zawierające listę wszystkich budynków, które twoi Wikingowie potrafią w danej chwili wznieść. Kliknij farmę lewym przyciskiem myszy. Ekran gry zaciemni się, a wskaźnik myszy przybierze kształt wybranego budynku. Poszukaj teraz podświetlonego fragmentu mapy - tylko w takich miejscach mogą stanąć nowe budynki. Gdy zdecydujesz się już na konkretne miejsce, kliknij je prawym przyciskiem myszy, a Twoi budowniczowie ochoczo zabiorą się do pracy.

Jeśli place budowy znajdą się w znacznej odległości od siebie, Twoi robotnicy mogą mieć trudności z dotarciem na miejsce. W takich wypadkach musisz wysyłać ich tam ręcznie, lub rozkazać zwiadowcy postawić kilka znaczników.

Po wybudowaniu farmy zamień jednego z Wikingów w farmera. Możesz posłużyć się znaną Ci już procedurą zmiany zawodu, ale wygodniej jest zaznaczyć Wikinga i po prostu kliknąć farmę prawym przyciskiem myszy.

Gdy Twój farmer nabierze trochę doświadczenia, można będzie przystąpić do budowy młyna. Postaraj się umieścić go możliwie blisko farmy, co skróci czas potrzebny na transport dóbr między tymi budynkami.

Po ukończeniu budowy przekształć farmera w młynarza i wyślij go do młyna. Jest to jedyny Wiking, który ma dość doświadczenia, by podjąć się tego zawodu. Aby Twoja farma nie podupadła, przekształć kolejnego Wikinga w farmera i skieruj go do pracy.

Nim będzie można wybudować studnię, Twój młynarz musi zdobyć sporo doświadczenia, co może trochę potrwać. Jeśli nie masz ochoty czekać, skorzystaj z przycisku z symbolem zegara, który znajdziesz na pasku menu. Służy on do regulowania tempa gry.

Wybuduj studnię, piekarnię, pasiekę i miodosytnię, powtarzając powyższy schemat i przydzielając kolejnym Wikingom odpowiednie zawody.

Po wybudowaniu miodosytni i rozpoczęciu w niej warzenia miodu pitnego możesz chwilę odpocząć. Jeśli chcesz, możesz poświęcić ten czas na wycieczkę po okolicy z Bjarnim. Gdy zgromadzisz wystarczającą ilość miodu, możesz zapłacić trybut - w tym celu kliknij ikonę okna dyplomacji (dwie dłonie). Wybierz cieślę i kliknij odpowiedni trybut.
Po zapłaceniu w zatoce pojawi się podświetlony statek. Przywódca jest już na pokładzie. Zaznacz Bjarniego i przydziel go do statku (korzystając z menu rozkazów lub klikając na nim prawym przyciskiem myszy).

Uwaga: *Aby Wikingowie mogli dostać się na pokład lub wrócić na ląd, okręt musi przybić do brzegu. Służy do tego odpowiednia opcja z menu rozkazów.*

Sterowanie okrętem nie różni się niczym od wydawania poleceń Wikingom. Aby Twoi podwładni zeszli znowu na ląd, przybij do brzegu i wybierz polecenie „Wyładuj”.

Twoja misja zakończy się powodzeniem, gdy odnajdziesz Norny na wyspie Norland. Druga misja stoi przed tobą otworem. Kierunek - Normandia.

Rozpoczynasz grę z tajemniczymi skrzyniami. Są to dary Norn, które ułatwią Ci rozbudowę osady. Rozkaż któremuś z Wikingów otworzyć skrzynie: zaznacz go, przesuń wskaźnik myszy nad skrzynię i poczekaj aż opis zmieni się na „Otwórz skrzynię”. Potwierdź rozkaz, klikając prawym przyciskiem myszy.

W górnej części ekranu pojawią się pergaminy zawierające spis zawartości skrzyń. A znajdziesz w nich nie lada skarb - plany budynków, które pozwolą ci stawiać domy w mgnieniu oka i bez zużycia surowców. Otwórz okno dodatków, klikając na ikonę skrzyni na pasku menu. Przyciski pod nagłówkiem „Dokumenty” umożliwiają ci wybranie odpowiednich budynków. Kliknij żądany plan, a następnie zatwierdź miejsce pod budowę prawym przyciskiem myszy.

Twoi dzielni Wikingowie są już na lądzie i nie mogą się doczekać przydziału nowych zadań. Obejrzyj ich opisy, aby zorientować się, w jakich profesjach są specjalistami.

Uwaga:
Zbieracze będą kluczowymi postaciami w dalszej części kampanii. Odpowiadają oni za gromadzenie surowców naturalnych, dostarczając tym samym jakże ważnego budulca. Musisz określić, co dany zbieracz będzie gromadził. Odpowiednią opcję znajdziesz w oknie postaci.

To już koniec naszego małego wprowadzenia. Jeśli masz dodatkowe pytania, zapoznaj się z wbudowanym w grę systemem pomocy (klawisz F1 lub ikona znaku zapytania w pasku menu).

8.5. TWOI WIKINGOWIE

Wikingom możesz wydawać rozkazy. To zdecydowanie ułatwia kontrolowanie rozwoju osady.

NIEWIASTY

W przeciwieństwie do mężczyzn, wikińskie niewiasty nie wykonują konkretnych zawodów, to jednak dzięki nim życie w osadzie jest pełne harmonii i szczęścia. Jeśli mają dach nad głową, to zajmą się zaopatrywaniem go w żywność z najbliższego magazynu lub od producenta. Zajmą się również zaopatrzeniem domu w meble i naczynia, a także zapewnią mężczyznom godziwą rozrywkę (chociażby poprzez informowanie ich o tym, co się działo w wiosce, gdy oni pracowali). Zadbaj, aby w każdym budynku mieszkalnym była przynajmniej jedna niewiasta!

OPIS GRY

Oto, czym zajmują się wikińskie niewiasty:

Zaopatrzenie w żywność - jak już wspomniano, niewiasta dostarczy żywności wszystkim mieszkańcom budynku, w którym mieszka, przynosząc ją z magazynu lub bezpośrednio od producenta.

Gotowanie - niewiasty zaopatrują domy w naczynia i gotują pożywne obiady, podwajając w praktyce wartość odżywczą serwowanego wszystkim współlokatorom jedzenia.

Zakup mebli - niewiasty zajmują się też przytarganiem od cieśli tych wszystkich drogich, ciężkich i pozornie niepotrzebnych przedmiotów (zwanych z nieznanego powodu meblami), dzięki którym mężczyźni śpią spokojnie i mieszkają wygodnie.

Rozrywka - niewiasta mająca partnera będzie się z nim wdawać w intrygujące konwersacje, zaspokajając jego potrzebę rozrywki.

Rodzenie i wychowywanie dzieci - niewiasty mają jeszcze jedno, niezwykle ważne zadanie: rodzenie i wychowywanie dzieci. Z ogromną miłością.

DZIECI

Dzieci w społeczności wikińskiej nie mają żadnych obowiązków - mogą robić, co im się żywnie podoba. Czas na ciężką pracę zawsze się znajdzie, gdy już dorosną.

MĘŻCZYŹNI

Dorośli Wikingowie najczęściej są rzemieślnikami produkującymi różne potrzebne towary; mogą również zbierać surowce, bez których taka produkcja jest niemożliwa, a także zająć się pracą zwiadowcy lub woja broniącego wioski przed obcymi najazdami. Ponieważ możliwości zatrudnienia jest bardzo dużo, a potrzeby osady z reguły są nader wszechstronne, najlepiej jest przydzielić jakiś zawód każdemu Wikingowi - bez wyjątków.

BOHATEROWIE

Może świat Wikingów nie szczyci się liczbą występujących w nim bohaterów, ale pociesz się, że jeden z nich towarzyszy Ci od samego początku - to Bjarni, syn najsławniejszego wodza w wikińskiej historii. Bohaterowie są od zwykłych Wikingów silniejsi, nie muszą jeść, spać ani pracować i mają pole widzenia równe temu, jakie posiadają zwiadowcy. Uważaj jednak, gdyż śmierć bohatera równa się niemal zawsze niekorzystnemu końcowi misji.

8.6. ŻYCIE ZAWODOWE

Jeśli chcesz, aby Wikingowie w ogóle Ci się do czegoś przydali, musisz wskazać im zawód, jaki mają wykonywać. Wybór zależy od indywidualnych umiejętności danej postaci - większości zawodów nie da się wykonywać bez posiadania pewnego doświadczenia w odpowiedniej dziedzinie. Wyjątkiem od tej reguły są zbieracze, budowniczowie, myśliwi i farmerzy - każdy Wiking może zostać jednym z nich w dowolnej chwili.

OPIS GRY

NAUKA ZAWODU I DOŚWIADCZENIE

Każdy Wiking wykonywanie zawodu musi rozpocząć od zbierania doświadczenia w zakresie danej kategorii (obróbka drewna, gliny, kamienia itp.). Doświadczenie nabywa się poprzez pracę w danej dziedzinie, a wraz z jego wzrostem zwiększają się możliwości zatrudnienia.

Na początku poszczególnych misji Twoim Wikingom można powierzać jedynie najprostsze zadania, gdyż do poradzenia sobie z bardziej zaawansowanymi nie mają po prostu umiejętności. Doświadczony rzemieślnik nie tylko może wykonywać szerszy wachlarz prac, ale staje się efektywniejszy w tym, co robi, produkując na przykład więcej towarów z tej samej podstawowej ilości surowca. Produktywność robotnika można dodatkowo zwiększyć poprzez wyposażenie go w drewniane, a najlepiej żelazne narzędzia. Najlepszym źródłem informacji o powiązaniach pomiędzy poszczególnymi zawodami i wymaganymi do ich wykonywania poziomach doświadczenia jest zawarte w grze drzewko rozwoju technologicznego. Na jego najniższym poziomie znajdziesz zawody, których wykonywania może się podjąć każdy Wiking, im wyżej natomiast, tym większe wymagania dotyczące doświadczenia w obcowaniu z danym materiałem.

Przykładem awansowania do kolejnych zawodów może być zbieracz zajmujący się pozyskiwaniem drewna, który po pewnym czasie niejako 'odblokuje' zawód cieśli - dzięki swemu doświadczeniu z drewnem będzie się mógł zająć nie tylko jego zbieraniem, ale i wykonywaniem z niego najpierw narzędzi, a następnie innych, bardziej skomplikowanych przedmiotów. Inny zbieracz, który pozyskiwał kamień, nie będzie mógł zostać cieślą, mimo, że pracował równie intensywnie, co ten od drewna - ich doświadczenia są wprawdzie równe, ale dotyczą różnych dziedzin. Zbieracz od kamienia będzie mógł zostać kamieniarzem.

NAUKA W SZKOLE

Nauka w szkole to kolejna możliwość nabywania wiedzy przez Twoich Wikingów - w budynku tym do pięciu mężczyzn naraz może poznawać tajniki dowolnego zawodu, wykonywanego przez co najmniej jednego z ich pobratymców. Zwróć jednak uwagę, że wiedza nabyta w szkole jest czysto teoretyczna – o ile pozwala Wikingom na wykonywanie zawodów, do których nie predestynuje ich dotychczasowa kariera zawodowa, to nie zwiększa ich doświadczenia, a tym samym produktywności. Aby Wiking rozpoczął naukę w Szkole, wystarczy go do niej przydzielić.

MIEJSCE PRACY

W większości wypadków po nabyciu przez Wikinga umiejętności koniecznych do wykonywania nowego zawodu będziesz mu jeszcze musiał wskazać, gdzie ma z nich korzystać. Często zdarza się, że nowy zawód można wykonywać tylko w odpowiednio rozbudowanym warsztacie - np. nie możesz wymagać od doświadczonego kamieniarza-polera, że będzie produkować marmur w starym i małym warsztacie kamieniarskim... Przy przydziale miejsc pracy staraj się, aby odległości pomiędzy nimi a miejscem zamieszkania rzemieślnika i miejscem, gdzie znajduje się źródło potrzebnych mu surowców były jak najmniejsze.

Dokładniejsze informacje o różnych budynkach znajdziesz w dodatku im poświęconym, wspomnimy w tym miejscu jeszcze tylko o dwóch sprawach. Po pierwsze, aby wybudować jakiś budynek, musisz zebrać potrzebne do tego materiały oraz (ważne!) w Twojej społeczności musi być przynajmniej jeden Wiking, który będzie w nim mógł pracować. Druga sprawa wydaje się oczywista, gracze jednak czasem o niej zapominają: musisz budować te miejsca pracy, które są akurat potrzebne. Co z tego, że masz trzech piekarzy, skoro żaden z nich nie może się zająć produkcją chleba z powodu braku piekarni?

ROBOTNICY

Wszyscy Wikingowie wykonujący jakiś zawód (poza wojami i bohaterami) są określani mianem robotników.

Poszczególne zawody dość poważnie się między sobą różnią, jednak sam proces produkcyjny w większości wypadków przebiega podobnie. Na początku jest faza pozyskiwania surowców - jeśli, dajmy na to, Sven potrzebuje mąki i wody w celu upieczenia chleba, to uda się po pierwszy surowiec do młyna, a po drugi - do studni (ewentualnie pobierze i to i to z magazynu). Po przyniesieniu wszystkich surowców do swojego miejsca pracy, zajmie się produkcją towaru odpowiedniego dla jego zawodu - czas trwania tego procesu zależy od stopnia jego skomplikowania i doświadczenia danego rzemieślnika. Następnie gotowe produkty zajmują miejsca w warsztacie, w którym powstały, lub (jeśli jest on już pełen) są zanoszone do najbliższego magazynu.

Przyspieszanie produkcji

Dużą część opisanego powyżej procesu zajmuje Wikingom transport surowców do miejsca pracy (zwłaszcza, jeśli masz mało dróg i nie wyposażyłeś swoich ludzi w buty).

Dużym uproszczeniem jest przydzielenie do danego warsztatu tragarza lub (o ile to możliwe) nawet większej ich liczby.

Pozwoli to rzemieślnikom skoncentrowanie się na produkcji; ich wydajność możesz dodatkowo zwiększyć poprzez przydzielenie im narzędzi oraz (w niektórych budynkach) poprzez delegowanie do pracy więcej, niż jednego specjalisty z danej dziedziny.

Ustalanie ilości produkowanych dóbr

Domyślne ustawienia nakazują rzemieślnikom produkcję ciągłą, to znaczy kolejne produkty będą powstawać, dopóki będą dostępne odpowiednie surowce. Możesz jednak chcieć, aby dany Wiking po wyprodukowaniu pewnej ilości towarów zajął się czym innym - w tym celu właśnie dajemy Ci możliwość ustalenia (w przedziale 1-10) ilości towarów, jakie mają powstać. Po wykonaniu zadania robotnik przestanie pracować i poinformuje Cię o tym.

Obszary pracy

Duża część zawodów umożliwia Ci wyznaczenie obszarów pracy Wikingom, którzy je wykonują. Na przykład ustalenie obszaru pracy dla drwala wiąże się z eksploatacją przez niego jedynie drzew znajdujących się w jego obrębie, począwszy od tego, które stoi najbliżej środka obszaru. Podobnie wyznaczenie centrum obszaru pracy tragarza w okolicy piekarni spowoduje, że najczęściej będzie on przenosił towary właśnie z i do niej.

ZAWODY SPECJALNE

Niektóre zawody wyróżniają się tym, że nie wykonuje się ich w jednym budynku - a nawet w ogóle pod dachem! Oto ich lista wraz z krótkimi opisami:

Zbieracz

Zbieracze to podstawa Twojej społeczności; zajmują się początkowo pozyskiwaniem drewna, kamienia i grzybów, później także złota i rudy. Bez nich nic nie zbudujesz, nie będziesz też miał żadnych wykwalifikowanych robotników.

Budowniczy

Budowniczowie wznoszą dla Ciebie wszystkie konstrukcje, układają drogi, a także zajmują się fortyfikowaniem osady czy naprawą i rozbudową już istniejących budynków. Z reguły automatycznie orientują się oni, gdzie są potrzebne ich usługi, możesz jednak osobiście nakazać im zajęcie się jedną budową zamiast innej. Ta opcja jest też jedyną możliwością naprawiania zabudowań - do tego budowniczowie automatycznie się nie zabiorą.

Kupiec

Kupcy zajmują się transportem wszelakich towarów w taczkach (do 10) lub wozach zaprzężonych w woły (do 20). Transport odbywa się zawsze pomiędzy dwoma punktami - tworzenie dłuższych łańcuchów zaopatrzeniowych wymaga wykorzystania więcej niż jednego kupca. To także dzięki Wikingom wykonującym właśnie ten zawód zyskujesz możliwość handlu z przyjaznymi sąsiadami.

Zwiadowca

Zwiadowcy, których możesz łatwo rozpoznać po czapkach z wyprawionej niedźwiedziej skóry, spełniają w grze dwie ważne funkcje. Po pierwsze, zajmują się odkrywaniem nieznanych połaci terenu. Poszczególne obszary wystarczy odwiedzić raz i zostają widoczne aż do końca misji, ale ktoś to musi zrobić i tym kimś jest właśnie zwiadowca. Drugą funkcją tego Wikinga jest pomoc jego z reguły słabo zorientowanych przestrzennie pobratymców i wystawianie znaczników spełniających funkcję drogowskazów. Należy też wspomnieć, że to właśnie zwiadowcy położyli wielkie zasługi na polu udomowiania niektórych grenlandzkich gatunków zwierzyny...

Tragarz

Tragarz zajmuje się transportem wszystkiego, co się samo nie rusza. Możesz go przydzielić do miejsca pracy, aby pozwolić rzemieślnikowi na skoncentrowanie się na pracy; możesz nakazać tragarzowi pracę na rzecz magazynu; możesz mu wydać polecenia załadowania towarów na statek lub ich z niego wyładowania; wreszcie możesz również nakazać mu donosić do koszar ekwipunek konieczny do uzbrajania kolejnych wojów.

Cywil

Cywile zasadniczo nie mają ani żadnego zawodu, ani niczego na głowie. Na dziecięcą modłę żyją chwilą i cieszą się z życia. Zwróć jednak uwagę, że niniejszy podręcznik często mianem ‘cywilów’ określa wszystkich Wikingów poza wojami.

8.7. CECHY WYRÓŻNIAJĄCE POSZCZEGÓLNYCH WIKINGÓW

Każdy z Twoich Wikingów jest inny - inaczej się nazywa, wykonuje inny zawód, ma swoje własne umiejętności i potrzeby, różni się też od reszty wyglądem. Masz wpływ na wszystkie te rzeczy - może z wyjątkiem wyglądu.

ENERGIA ŻYCIOWA

Każdy Wiking dysponuje pewną ilością życiowej energii, która maleje z powodu głodu lub obrażeń. Jeśli z któregoś z tych dwóch powodów spadnie ona do zera, to niestety równa się to zgonowi delikwenta - pociesz się jednak, że śmierć głodowa nie następuje zbyt szybko, a śmierć ze starości lub z nudów jest w plemieniu Bjarniego nieznana.

POTRZEBY

Twoi Wikingowie, podobnie do prawdziwych ludzi, mają swoje potrzeby. Muszą coś jeść, trochę spać, trochę się rozerwać, czasami pomodlić do bogów - tego im potrzeba do szczęścia. Jeśli nie zaspokoisz tych potrzeb, to postarają się o to we własnym zakresie, przerywając pracę. Im częściej dany Wiking musi się troszczyć o te podstawowe dla niego sprawy, tym mniej produkuje, a przerwy w pracy są tym dłuższe, im trudniej znaleźć to, czego mu akurat brakuje.

Żywność

Wiking, który stoi w miejscu i podziwia harce króliczków czy motylków nie zużywa dużo energii; im więcej jednak chodzi po okolicy oraz im ciężej pracuje, tym bardziej się męczy i tym bardziej potrzebuje jedzenia. Poszukiwania rozpocznie w swoim miejscu zamieszkania - o ile mieszka tam również jakaś niewiasta, to będzie ostatni przystanek i po zaspokojeniu głodu Wiking wróci do pracy. Jeśli jednak mieszka on samotnie lub (o zgrozo!) w ogóle nie ma dachu nad głową, to albo zajrzy do pobliskiego magazynu, albo bezpośrednio do domku któregoś producenta żywności, albo - w ostateczności, jeżeli nic nigdzie nie znajdzie - zacznie zbierać owoce w okolicy. Ten ostatni rodzaj żywności do najbardziej sycących nie należy i na długo głodu ciężko pracującego Wikinga nie zaspokoi, więc zastanów się nad zapewnieniem mu porządnego wiktu!

Sen

Jak wszyscy, także Wikingowie czasami się męczą. Sprawa ma się podobnie, jak z głodem - im kto ciężej pracuje, tym szybciej się męczy. Jeśli nie ma domu, do którego może wrócić i spocząć (najlepiej na sprowadzonych przez niewiastę meblach), to położy się w pierwszym lepszym wygodnie wyglądającym miejscu na ziemi, najczęściej w cieniu jakiegoś drzewa. Ponownie - ten ostatni rodzaj wypoczynku nie umywa się do poprzedniego, więc staraj się go unikać.

Rozrywka

Wikingowie lubią porozmawiać z sąsiadami o tym, co się dzieje w wiosce. Najłatwiejsze jest to dla niewiast, które zajęte pracami domowymi z reguły nie mają problemów ze znalezieniem chwili na ploty. Gorzej jest z mężczyznami - przecież dla nich każda chwila spędzona poza warsztatem oznacza zmniejszenie produkcji! Najlepiej jest, jeśli Wikingowie mają partnerki, niewiasty, które przed snem opowiedzą im wszystko, zaspokajając potrzebę rozrywki swoich mężczyzn.

Religia

Potrzeby religijne mają wyłącznie mężczyźni, a zwłaszcza niektórzy rzemieślnicy (zbrojmistrze i kowale potrzebują błogosławieństwa dla swoich towarów). Modlitwa jest możliwa w kwaterze głównej, świątyni lub tych budynkach mieszkalnych, przed którymi rozpalono Święty Płomień. Doświadczenie i ekwipunek Doświadczony i dobrze wyekwipowany Wiking jest znacznie bardzie produktywny od swoich zielonych współplemieńców, a tym samym znacznie bardziej od nich przyczynia się do rozwoju osady. Dlatego właśnie lepiej jest przekazać możliwie dużo sprzętu kilku najlepszym rzemieślnikom niż rozdawać po jednym przedmiocie wielu niedoświadczonym robotnikom.

Przedmioty dodatkowe

Większość z nich trzeba wyprodukować, podlegają też one zużyciu, zdarzają się jednak również takie, których nie dotyczą te ograniczenia - najczęściej uzyskasz je w nagrodę za wykonanie jakiejś misji lub w prezencie od innego plemienia.

AMULETY

Amuletów nie da się wyprodukować - musisz je albo kupić od innego plemienia, albo znaleźć w trakcie podróży. W amulety (których działanie jest stałe i nieprzerwane) można wyposażyć każdego Wikinga oprócz bohaterów. Jest ich kilka rodzajów - jedne chronią nosiciela przed głodem, inne – przed zmęczeniem, jeszcze inne zwiększają jego zdolności bojowe lub chronią go podczas walki, są wreszcie takie, które zwiększają precyzję jego ciosów lub sprawiają, że może się szybciej poruszać.

Mikstury

Sporządzaniem mikstur zajmuje się druid w pracowni alchemika. Do ich produkcji potrzebne są nie tylko grzyby, woda, zioła i olej rytualny, ale także złoto na zakup tajemniczych składników specjalnych, nadających miksturze jej moc. Małe mikstury można wykorzystać dwa razy, duże - pięć, a w ogóle nie mogą z nich korzystać niewiasty i bohaterowie. Trzy typy mikstur pozwalają odpowiednio na zaspokojenie głodu, odpędzenie zmęczenia oraz uleczenie danego Wikinga.

SKRZYNIE

Istnieją dwa rodzaje skrzyń - zwykłe i magiczne. Pierwsze może otworzyć każdy Wiking i każda niewiasta, drugie - tylko druid, wszystkie jednak zawierają rzadkie i przydatne przedmioty w rodzaju mikstur czy amuletów lub nawet planów skomplikowanych konstrukcji. Legendy opowiadają jednak również o tym, że złośliwy Loki w niektórych z nich poukrywał dzikie bestie gotowe rozerwać na strzępy każdego, kto je uwolni, więc miej się na baczności...

MEBLE

Produkowane przez cieślę meble pozwalają mieszkańcom domu, do którego przyniesie je zamieszkująca go niewiasta na całkowite zaspokojenie swoich potrzeb związanych z odpoczynkiem po ciężkim dniu pracy.

NACZYNIA

Dzięki wypalanym z gliny w odpowiednich piecach naczyniom niewiasty mają znacznie szersze pole do popisu w kuchni, zwiększając wartość odżywczą swoich posiłków aż dwukrotnie.

OLEJ RYTUALNY

Powstaje w chatce druida. Przed każdym budynkiem mieszkalnym znajduje się specjalna szala, na której niewiasta może umieścić tę substancję i zapalić Święty Płomień. W takim budynku będą się mogli modlić odczuwający taką potrzebę mężczyźni.

NARZĘDZIA

Dzielą się na dwa rodzaje - drewniane i żelazne, produkowane odpowiednio przez cieślę i kowala. Wyposażeni w nie robotnicy charakteryzują się znacznie zwiększoną produktywnością.

OBUWIE

Powstające w warsztacie szewskim buty to marzenie każdego bosego Wikinga. Jak o tym dokładniej pomyślisz, to stanie się to również Twoje marzenie - obuty Wiking przemieszcza się znacznie szybciej i zużywa mnie energii, mogąc poświęcić więcej czasu na pracę.

8.8. TOWARY I SUROWCE

W grze występuje 55 różnych towarów, wiele z nich powstaje na skutek obróbki innych towarów lub surowców (na przykład z mąki i wody powstaje chleb). Niektóre z surowców występują w naturze, ale są nieodnawialne (mowa tu przede wszystkim o glinie, kamieniu, rudzie i żelazie), co oznacza, że po wyczerpaniu dostępnych źródeł będziesz musiał pozyskiwać je na drodze handlu. Inne surowce, takie jak zboże, grzyby czy drewno, odradzają się samoistnie sprawiając, że ich zapasy są praktycznie niewyczerpalne.

Pilnuj okolicznych źródeł surowców nieodnawialnych - nie chciałbyś chyba, aby w najważniejszym momencie rozgrywki Ci ich zabrakło!

OPIS GRY

8.9. BUDYNKI

Wiele misji rozpoczniesz jedynie z kwaterą główną, spełniającą funkcję głównego magazynu i mocno ograniczoną ilością surowców. Wszystko inne muszą zbudować Twoi budowniczowie, plany niektórych budynków możesz również znaleźć w specjalnych skrzyniach.

Do wzniesienia czegokolwiek potrzeba trzech rzeczy: surowców, miejsca i budowniczych - generalnie im większy budynek, tym większe jego potrzeby w tych trzech dziedzinach. Dobrze jest też wznosić powiązane ze sobą budowle (np. farmę, młyn i piekarnię) w pobliżu siebie, a także w pobliżu pracujących w nich Wikingów, aby zmniejszyć odległości, jakie robotnicy będą musieli regularnie przebywać. Chodzenie męczy - wiedziały o tym już starożytne grenlandzkie morsy.

ROZBUDOWA ISTNIEJĄCYCH BUDOWLI

Rozwój wikińskiej osady wcale nie musi oznaczać szalonej ekspansji terytorialnej w celu pozyskania miejsca na wznoszenie nowych budowli. Znacznie korzystniejsze - z wielu względów - może się często okazać rozbudowywanie już istniejących. Podstawową zaletą takiego rozwiązania (oprócz oszczędności miejsca) jest zmniejszenie kosztu i czasu całej operacji.

Oczywiście nie ma sensu nawet myśleć nad rozbudową, jeśli nie posiada się w wikińskiej społeczności osób będących w stanie sensownie wykorzystać możliwości nowej budowli.

WYBURZANIE BUDOWLI

Zwykle będziesz się w grze zajmował wznoszeniem różnych konstrukcji, a nie ich wyburzaniem, jednak to drugie rozwiązanie może się okazać nad wyraz przydatne gdy na przykład nie masz gdzie wybudować czegoś, co jest Ci niezbędnie potrzebne lub pragniesz pilnie otrzymać zastrzyk surowców - wyburzenie konstrukcji pozwala budowniczym na odzyskanie połowy materiałów zużytych na jej wystawienie.

Poniżej znajdziesz opisy najważniejszych budynków. Usystematyzowanych informacji o możliwościach i kosztach wszystkich konstrukcji szukaj w dodatku.

BUDYNKI MIESZKALNE

Wikingowie bardzo sobie cenią dach nad głową - sypiania pod gwiazdami mają dość w czasie wypraw morskich. Jeśli zapewnisz Wikingowi mieszkanie, będzie on tam jadł, spał i zaspokajał swoje potrzeby tak rozrywkowe, jak i religijne.

Budynki mieszkalne mogą pomieścić od jednej (chatka) do pięciu (siedziba) rodzin składających się z maksymalnie trzech osób - pary rodziców i dziecka. Jeśli w budynku są samotny Wiking i samotna niewiasta, to są oni traktowani jako dwie osobne rodziny (choć nie do końca - niewiasta będzie np. przygotowywać posiłki dla wszystkich domowników).

Gdy do budynku mieszkalnego wprowadzi się jakaś rodzina, to na zewnątrz zostanie wywieszona kwadratowa flaga w kolorze plemienia (w grze jednoosobowej będzie to zawsze kolor niebieski). Jedna flaga odpowiada jednej rodzinie; pusta flaga oznacza rodzinę składającą się tylko z jednej osoby, flaga wikińskiej pary odznacza się dwoma pierścieniami, a pary mającej dziecko - pierścieniami podwójnymi.

Jeśli tylko w budynku mieszka jakaś niewiasta, to zatroszczy się ona w zaopatrzenie w żywność, naczynia (dzięki którym żywność jest dwukrotnie pożywniejsza), meble i olej rytualny potrzebny do podtrzymywania Świętego Płomienia przez zabudowaniami. Święty Płomień umożliwia odprawianie religijnych rytuałów w miejscu zamieszkania, bez potrzeby odwiedzania kwatery głównej czy świątyni.

MIEJSCA PRACY

To budynki, w których pracują Twoi Wikingowie. Większość zawodów wiąże się z konkretnymi typami budynków - piekarz pracuje wyłącznie w piekarni, farmer - na farmie, a zielarz w swojej chatce. Do każdego miejsca pracy można przydzielić co najmniej jednego robotnika, z reguły jakichś tragarzy, a czasami nawet zbieraczy.

Miejsce pracy, do którego przydzielono już jakichś Wikingów, wyróżnia się zatkniętym w ziemię przed nim znakiem. Podobnie do flag przed zabudowaniami mieszkalnymi nosi on kolor plemienia, do którego należy, a dodatkowo pozwala się zorientować, kto pracuje w danej budowli - każda tarcza z toporem oznacza jednego robotnika, każda para butów zaś - jednego tragarza.

Praktycznie każdy warsztat dysponuje małym składzikiem, gdzie przechowywane są surowce potrzebne do bieżącej produkcji oraz efekty tejże. W razie wypełnienia składziku jego zawartość jest transportowana do najbliższego magazynu przez przydzielonego do danego miejsca pracy tragarza lub - jeśli żaden nie został przydzielony - przez pracującego w tym warsztacie rzemieślnika.

MAGAZYNY

Magazyny służą do przechowywania nadmiarów wszelakich produktów. Zaopatrywaniem ich w wytwory cudzych rąk zajmują się tragarze, jeśli jednak chcesz przenieść jakieś towary pomiędzy dwoma magazynami lub nimi pohandlować, to w tym celu musisz skorzystać z usług kupca.

Częste wznoszenie magazynów bardzo pomaga w prawidłowym rozwoju osady - tragarze i rzemieślnicy znoszą nadmiary produktów do najbliższego składu - jeśli będzie on zbyt daleko, to będą na to tracić mnóstwo czasu. Inną ważną informacją dotyczącą magazynów jest to, że możesz wybudować trzy ich rodzaje - składowisko, skład i magazyn - pozwalające na przechowanie odpowiednio 25, 50 i 100 jednostek dóbr wszelakich.

KWATERA GŁÓWNA

Większość misji Twoje plemię zacznie z kwaterą główną, z której rozpocznie się ekspansja Twoich małych Nordyków po najbliższej okolicy. Może ona przybrać dwie formy - głównego magazynu lub obudowanego okrętu, jakim Twoje plemię przybyło na obecne tereny.

Kwatery głównej nie można wybudować, a spełnia ona funkcje magazynu (który dodatkowo automatycznie rozpoznaje potrzeby okolicznej ludności i zmusza przydzielonych do niego kupców do dostarczania mu najpotrzebniejszych towarów z innych magazynów) oraz świątyni - poprzez swoje praktycznie niewyczerpalne zasoby oleju rytualnego.

8.10. DROGI I ZNACZNIKI

Twoi budowniczowie mogą układać drogi, które ułatwią Wikingom poruszanie się po wiosce i przyspieszą ich działania. Wikingowie zawsze trafią do znanego celu, jeśli jednak będzie tam prowadziła droga, to automatycznie z niej skorzystają.

Niestety, Twoi Wikingowie (oprócz zwiadowców) nie odznaczają się najlepszą orientacją w terenie i jeśli będą zmuszeni szukać czegoś poza małym obszarem, jaki znają, to najczęściej poproszą Cię o pomoc. Aby uniknąć ciągłego zawracania głowy przez niezorientowanych Wikingów, możesz nakazać swoim zwiadowcom wznoszenie (za darmo!) znaczników. Solidna ich sieć zdecydowanie zwiększy zasięg Twoich ludzi, pod warunkiem, że składa się ona ze znaczników, które są ze sobą połączone (poznasz to po pojawieniu się na znaczniku małej strzałki prowadzącej w kierunku innego znacznika). Jeśli połączenia nie ma, to znaczy, że odległość między poszczególnymi znacznikami jest zbyt duża i należy zwiększyć ich ilość. Znaczniki pomagają Wikingom znaleźć nie tylko domy i miejsca pracy, ale i żywność i surowce naturalne! Zwróć również uwagę na małe koło przy podstawie znacznika - jego kolor oznacza, do kogo dany znacznik należy - a korzystać można jedynie ze znaczników wzniesionych przez swoje plemię.

8.11. KRAJOBRAZY

W grze Wikingowie odwiedzą bardzo zróżnicowane tereny i będzie to widać w napotkanej faunie i florze.

Zwierzęta 'pętają' się wszędzie - trawy aż piszczą od skaczących króliczków, na które można polować; w rzekach przewalają się watahy ryb, które można łowić; po okolicy szwenda się niejeden kurak i nie dwa motylki (te ostatnie to chyba tylko wikińskim dzieciom do zabawy...), a nie można też zapominać o dających się oswoić owcach i krowach, które mogą się stać zaczątkiem prawdziwie ogromnych hodowli. Większość z tej zwierzyny jest nastawiona bardzo pokojowo - widok niedźwiedzia spacerującego głównym gościńcem Twojej osady nie powinien Cię martwić, gdyż zwierzę to nie pomyśli nawet o dotknięciu któregokolwiek z Twoich Wikingów, o ile któryś z nich go wcześniej nie zaatakuje. Gorzej ma się sprawa z wilkami czy lwami - uważaj, aby Twoi nieuzbrojeni podopieczni nie pchali im się pod pyski!

Roślinki również nie odbiegają od oryginału za oknem - są trawki, ziółka, grzybki i drzewka... Zielone tereny pokryte często trawą to żyzna ziemia nadająca się pod uprawy zboża i do założenia ogródka zielarza - ani jedno, ani drugie nie jest raczej możliwe na środku pustyni, górskim zboczu czy też w lodowej pustce.

Dostęp do surowców naturalnych pozostaje nieograniczony - wskazanie któregoś z ich przejawów kursorem myszki spowoduje wyświetlenie odpowiedniego podpisu i już będziesz wiedział, gdzie wysyłać swoich zbieraczy o ognistym spojrzeniu...

9. STEROWANIE

Niniejszy rozdział opisuje podstawy sterowania w trakcie gry.

9.1 ZASADY OGÓLNE

Jak już wspomniano, w Cultures 2 pojawiło się wiele nowych opcji, z których najłatwiej korzystać za pośrednictwem klawiszy skrótów.

PAUZA

W dowolnym momencie możesz zatrzymać grę naciskając klawisz [P].

ZWIĘKSZANIE SZYBKOŚCI GRY

Naciśnięcie klawisza [L] w trakcie gry przyspieszy dwukrotnie upływ czasu. Kolejne naciśnięcie przyspieszy grę trzykrotnie. Naciśnij klawisz [L] jeszcze raz, aby powrócić do pierwotnych ustawień. Do regulacji tempa gry możesz posłużyć się także odpowiednim przyciskiem z paska menu.

OPISY

Jeśli umieścisz wskaźnik myszy nad którymś z ważniejszych elementów (np. przyciskiem menu lub przedmiotem na mapie), na ekranie wyświetlony zostanie jego skrócony opis. Opis ten zawiera zwykle informacje dotyczące zastosowania wskazanego elementu oraz sposobu jego użycia (np. otwieranie skrzyń).

INTELIGENTNE OPISY

Umieść wskaźnik myszy nad Wikingiem, a jego obrys zostanie podświetlony. Podświetlone zostaną również wszystkie elementy powiązane w jakiś sposób ze wskazaną postacią - jego dom, partner, miejsce pracy i dziecko. W ten sposób możesz w jednej chwili zobaczyć, co należy do każdego Wikinga, kto wchodzi w skład jego rodziny, gdzie pracuje i jakimi ścieżkami zwykle się porusza. Imię wskazanej postaci wyświetlane jest pod wskaźnikiem myszy, razem z jej zawodem i poziomem doświadczenia (jeśli aktualnie uczy się jakiegoś zawodu). Podobnie ma się sprawa, jeśli wskażesz myszą jakiś budynek. Wszystkie postaci, które go zamieszkują lub w nim pracują, zostaną podświetlone.

PRZEWIJANIE ZAWARTOŚCI EKRANU

Istnieją trzy różne sposoby na przewijanie zawartości ekranu. Ulubioną metodę możesz wybrać z menu opcji (więcej informacji znajdziesz w podrozdziale „Menu opcji”).

Przewijanie ze środkowym przyciskiem myszy
Umieść wskaźnik myszy nad dowolnym fragmentem ekranu, przyciśnij środkowy przycisk myszy i przesuń ją w którąś stronę. Zawartość ekranu będzie przewijana w kierunku zgodnym z ruchami myszy. Oczywiście opcja ta jest przydatna wyłącznie, jeśli Twoja mysz posiada trzy przyciski.

Przewijanie na krawędziach ekranu
Zawartość ekranu jest przewijana automatycznie, gdy wskaźnik myszy znajdzie się w pobliżu którejś z krawędzi ekranu.

Przewijanie klawiszami strzałek
Zawartość ekranu jest przewijana klawiszami strzałek.

ZAMYKANIE OKIEN

Aby zamknąć dowolne okno naciśnij klawisz ESC, kliknij symbol „X” lewym przyciskiem myszy lub wybierz ponownie tę samą pozycję menu.

9.2 STEROWANIE POCZYNANIAMI WIKINGÓW

ZAZNACZANIE I KIEROWANIE POSTACIĄ

Aby zaznaczyć postać, kliknij ją lewym przyciskiem myszy. Postać zostanie podświetlona, a w prawej, dolnej części ekranu pojawią się szczegółowe informacje o niej.



Aby wydać danej postaci rozkaz, kliknij ją i wybierz odpowiednie polecenie. Możesz również zaznaczyć postać i nacisnąć klawisz spacji aby wywołać menu rozkazów. Klikając pozycję z menu rozkazów lewym przyciskiem myszy możesz rozkazać zaznaczonej postaci poszukać sobie nowego zawodu, partnera, domu, pracy lub wybrać się do szkoły!

Jest jednak szybsza i łatwiejsza metoda wydawania poleceń: Zaznaczenie postaci i kliknięcie prawym przyciskiem myszy miejsca pracy wyśle postać do tego miejsca i automatycznie przydzieli jej odpowiedni zawód, jeśli tylko posiada ona odpowiednie umiejętności. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy domu jest równoznaczne z poleceniem wprowadzenia się do niego, natomiast klikając dowolny punkt terenu rozkazujesz zaznaczonej postaci udać się we wskazane miejsce. Zwróć uwagę na opisy - dowiesz się z nich jaki skutek przyniesie kliknięcie danego miejsca.

Wszystkie rozkazy wydawane są przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy.
Kliknięcie lewym przyciskiem myszy anuluje rozkaz.

REZYGNACJA Z ZAZNACZENIA POSTACI

Kliknij lewym przyciskiem myszy dowolny punkt terenu, a postać przestanie być zaznaczona.

Klikając lewym przyciskiem myszy możesz zaznaczać swoich Wikingów (bez wywoływania menu rozkazów) lub rezygnować z ich zaznaczenia.

ZAZNACZANIE WIĘKSZEJ LICZBY POSTACI

Aby zaznaczyć większą liczbę postaci jednocześnie, kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszki, a następnie przeciągnij prostokąt wyboru nad Wikingami, których chcesz zaznaczyć. Kliknij któregoś z Wikingów dwukrotnie, a zaznaczone zostaną wszystkie postaci wykonujące ten sam zawód. Używając przycisku wyboru w prawym, dolnym rogu okna możesz także zaznaczać postaci należące do tej samej kategorii (np. wszyscy bezdomni, wszyscy woje). Ostatnią opcją jest klikanie poszczególnych Wikingów (na mapie lub w głównym oknie) trzymając wciśnięty klawisz [Shift].

Aby usunąć pojedynczego Wikinga z zaznaczonej grupy, kliknij na niego, trzymając klawisz Ctrl.

STEROWANIE

ZAPAMIĘTYWANIE GRUP

Po zaznaczeniu grupy postaci, z której przyjdzie Ci częściej korzystać (np. grupy budowniczych lub oddziału wojów), możesz ją zapamiętać naciskając klawisz [Ctrl] i jeden z klawiszy numerycznych od [0] do [9]. Aby ponownie zaznaczyć całą grupę, wystarczy, że naciśniesz ponownie odpowiedni klawisz numeryczny.

OGÓLNE

Wikingowie to niepokorne plemię, które niechętnie wypełnia polecenia nawet tak znakomitego wodza jak Ty. Zatem jeśli wydasz polecenie swojemu podwładnemu upłynie trochę czasu nim ten zabierze się do jego wykonania. Oczywiście wydawanie rozkazów śpiącemu Wikingowi mija się z celem... Na szczęście, jeśli wszystkie podstawowe potrzeby plemienia zostały zaspokojone, a w osadzie znajduje się wystarczająca ilość znaczników, Twoje rozkazy będą wypełniane wystarczająco szybko.

> *Uwaga: Twoi Wikingowie zawsze wyszukują najszybszą drogę do wykonania zadania. Jeśli na przykład rozkażesz któremuś z nich uzupełnić zapasy drewna, skieruje się on w stronę najbliższego drzewa. Jeśli zrobi się głodny, poszuka najbliższego miejsca, w którym będzie mógł zdobyć żywność. Jeśli będzie potrzebował określonego towaru, uda się do najbliższego magazynu, który ów towar przechowuje.*

Decyzja podejmowana jest w chwili, gdy Wiking rusza z miejsca. Po wyruszeniu w drogę, Twój podwładny nie będzie reagował na zmianę sytuacji, nawet, jeśli umożliwiłaby mu szybsze zaspokojenie jego potrzeb lub wypełnienie rozkazu. Nie zauważy również faktu, że któryś z jego współplemieńców zabrał przed chwilą potrzebny mu przedmiot.

9.3. OKNO POSTACI

Okno postaci pojawia się za każdym razem, gdy zaznaczysz któregoś z Wikingów (klikniesz go lewym lub prawym przyciskiem myszy). Niniejszy podrozdział opisuje dostępne w nim informacje. Pamiętaj, że zawartość tego okna związana jest z rodzajem wybranego Wikinga, więc nie zawsze będzie ono wyglądało tak samo (na przykład nie ma potrzeby, żeby okno postaci zawierało informacje o miejscu pracy, jeśli zaznaczono dziecko).



Okno podzielono na kilka mniejszych części zawierających wiadomości ogólne, wiadomości o pracy, wyposażeniu i doświadczeniu postaci oraz informacje dodatkowe. Te mniejsze elementy można powiększać i zmniejszać według potrzeb, korzystając z odpowiednich ikon. Ustawienia dotyczące układu okna postaci są zapamiętywane, tzn. nowo otwarte okno postaci zawiera te same informacje jak okno, które zamknięto jako ostatnie.

WIADOMOŚCI OGÓLNE



W lewym, górnym rogu okna informacyjnego znajduje się podobizna zaznaczonej postaci, z której łatwo dowiesz się, czym Twój podwładny zajmuje się w danej chwili. Kliknij przycisk lub podobiznę postaci, aby umieścić ją w centrum głównego okna gry.

Kliknij przycisk obserwacji , a zawartość głównego okna gry będzie automatycznie przewijana tak, by zaznaczona postać znajdowała się zawsze w jego centrum.

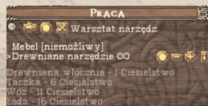
Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na podobiźnie postaci otwiera menu rozkazów odpowiednie dla tej postaci (więcej informacji znajdziesz w podrozdziale „Menu rozkazów" niniejszej instrukcji). Na prawo od podobizny wyświetlane jest imię postaci, a pod spodem jej aktualny zawód (w przypadku dziecka - płeć i wiek).

Wikingowie otrzymują imiona w chwili narodzin, ale w dowolnym momencie możesz te imiona zmienić, aby łatwiej rozpoznawać niektóre postaci. W tym celu kliknij lewym przyciskiem myszy przycisk imienia i wprowadź je w polu tekstowym.

Znajdujące się poniżej paski symbolizują energię życiową i potrzeby postaci (jedzenie, sen, rozrywka i religia). Im większy stopień wypełnienia takiego paska, tym lepiej czuje się Twój Wiking. Jeśli któryś z pasków stanie się czerwony, Twój podwładny odczuwa silną potrzebę w którejś z kategorii, i trzeba ją szybko zaspokoić. W ostateczności, gdy pasek spadnie do zera, Wiking straci część swojej energii życiowej (całkowita utrata tej ostatniej oznacza śmierć postaci.)

Energia życiowa postaci zwiększa się, gdy tylko jej potrzeby zostaną zaspokojone. Pozwól swoim podwładnym odpocząć po trudnych chwilach, by ponownie nabrali sił. Jeśli postać nie ma żadnych potrzeb (np. bohaterowie), odpowiadające im paski nie będą wyświetlane. Symbole pod podobizną postaci odzwierciedlają jej aktualną sytuację, np. to, czy ma partnera, czy ma dom, itp.

PRACA



Ta część okna postaci zawiera informacje o miejscu pracy zaznaczonego Wikinga oraz o środku jego obszaru pracy. Tutaj możesz także regulować limit produkcji:

STEROWANIE



zmniejsza limit produkcji o jedną jednostkę

zwiększa limit produkcji o jedną jednostkę

zatrzymuje produkcję

ustawia produkcję na nieskończoność

Jeśli Twój podwładny ma wytwarzać więcej niż jeden rodzaj dóbr jednocześnie, będzie na przemian tworzył po jednej sztuce z każdego rodzaju, póki nie wyczerpie limitu produkcyjnego.

WYPOSAŻENIE

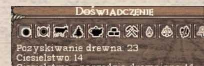


Jeszcze niżej znajdują się ikony symbolizujące aktualne wyposażenie zaznaczonej postaci (patrz wyżej, podrozdział „Przedmioty dodatkowe"). Wikingowie mogą nosić przy sobie buty, narzędzia, miód, napoje i amulety. W tym celu użyj przycisków dłoni, by otworzyć listę przedmiotów, które postać może znaleźć w pobliżu. Każdy przedmiot znajdujący się w ekwipunku Wikinga jest symbolizowany odpowiednią ikoną. Informacje na temat każdego przedmiotu znajdziesz w opisie, który pojawia się po przesunięcia wskaźnika myszy nad odpowiadającą mu ikonę. Dla przedmiotów dodatkowych wyświetlany jest również procentowy wskaźnik ich zużycia. Ta część okna postaci pozwoli ci szybko ocenić sytuację zaznaczonego Wikinga. Im więcej ikon jest podświetlonych, tym lepsza sytuacja postaci.

Lista ekwipunku zawiera przyciski, których naciśnięcie każe zaznaczonej postaci podnosić i upuszczać przedmioty. Jeśli wybierzesz zajęte pole, a następnie każesz Wikingowi podnieść jakiś przedmiot, wybrane pole zostanie automatycznie zwolnione (Wiking upuści zajmujący je przedmiot.)

Częściowo zużyte przedmioty (mikstury, buty, itd.) znikają bezpowrotnie po upuszczeniu na ziemię! Przedmioty, które nie są jeszcze zużyte (broń, pancerz, amulety) mogą być wykorzystane ponownie.

DOŚWIADCZENIE



Ta część okna postaci zawiera informacje o doświadczeniu zaznaczonego Wikinga w jego aktualnym zawodzie i w wytwarzaniu dóbr. Im postać bardziej doświadczona, tym wyższy ten wskaźnik.

HANDEL (TYLKO DLA KUPCÓW)

W trakcie gry możesz prowadzić wymianę handlową, zarówno wewnątrz swojej osady, jak i poza nią. Transportem dóbr pomiędzy miejscami pracy, magazynami a centrum dowodzenia zajmują się kupcy. Zaznaczenie kupca otwiera dodatkową część okna postaci, która udostępnia Ci dodatkowe opcje związane z handlem. Przede wszystkim musisz ustanowić dwa punkty wymiany handlowej. Służy do tego specjalny przycisk w menu rozkazów kupca - kliknij go, a następnie wybierz żądany budynek.

Możesz także prowadzić wymianę handlową wewnątrz własnej nacji, wykorzystując dwa miejsca z magazynami lub składowiskami. W ten sposób, dwa miejsca pracy także mogą być punktami wymiany handlowej. Aby zrezygnować z któregoś punktu wymiany, kliknij przycisk anulowania wyboru, a następnie punkt, który ma zostać zlikwidowany.

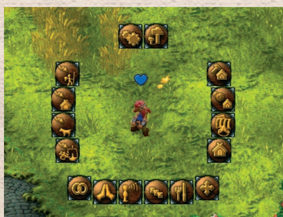
Po wybraniu dwóch punktów handlowych, musisz określić rodzaj wymiany. Służy do tego odpowiedni przycisk. Po jego kliknięciu, na ekranie pojawi się okno zawierające Twoje punkty handlowe.

Przy handlu wewnętrznym lista przedmiotów, które można wymieniać, znajduje się w środkowej części okna. Jeśli nie klikniesz żadnego z nich, kupiec spróbuje przenieść wszystkie wyświetlane dobra pomiędzy punktami. Strzałki obok poszczególnych pozycji symbolizują kierunek przenoszenia dóbr i umożliwiają ci wybór odpowiednich towarów. Kliknij lewym przyciskiem myszy strzałki przy dobrach, które mają być przenoszone.

Przy handlu z inną nacją listę przedmiotów, które będzie przenosił Twój kupiec, można wybierać wyłącznie z oferty przedstawionej przez partnera handlowego (wyświetlanej po lewej stronie okna). Po prawej stronie znajduje się lista towarów, których Twój partner handlowy domaga się w zamian za dobra wybrane z jego oferty. Informacje o poszczególnych dobrach znajdziesz w ich skróconych opisach.

Kliknij lewym przyciskiem myszy linię, która zawiera interesującą Cię ofertę. Twój kupiec spróbuje dokonać wymiany. Wymiana handlowa powiedzie się tylko wtedy, gdy odpowiednie dobra znajdują się w lokalnym magazynie. Przydziel tragarzy lub innych kupców, by zadbali o odpowiedni zapas potrzebnych dóbr.

9.4 MENU ROZKAZÓW



W CULTURES 2 polecenia można wydawać na kilka różnych sposobów. Możesz zaznaczyć postać klikając ją lewym przyciskiem myszy, a następnie nacisnąć spację lub prawy przycisk myszy by wywołać menu rozkazów. Szybszym sposobem jest kliknięcie niezaznaczonego Wikinga (lub jego podobizny w oknie postaci) prawym przyciskiem myszy. Zostanie on zaznaczona, a na ekranie od razu pojawi się odpowiednie dla niego menu rozkazów. Menu to ma postać ikon otaczających zaznaczoną postać.

Menu rozkazów zawiera wyłącznie ikony poleceń, które są dostępne dla aktualnie wybranej postaci. Poniżej znajdziesz opis typowego menu rozkazów, wraz z niektórymi rzadziej spotykanymi poleceniami.

Zmiana zawodu



Pozwala Ci przydzielić zaznaczonego Wikinga do innej pracy. Na ekranie wyświetli się lista dostępnych profesji. Teraz wystarczy kliknąć jedną z nich. Po wybraniu nowego zawodu należy jeszcze zwykle wyznaczyć nowy obszar pracy (patrz wyżej, podrodział „Obszar pracy").

Zmiana wyposażenia



Ta opcja pozwala Ci wpływać na ekwipunek zaznaczonego Wikinga. Na ekranie wyświetli się lista dostępnych przedmiotów. Kliknij któryś z nich lewym przyciskiem myszy, a postać uda się w odpowiednie miejsce i spróbuje go podnieść.



Przydział obszaru pracy
Tutaj określisz środek obszaru pracy zaznaczonej postaci (kliknij go lewym przyciskiem myszy). Postać rozpocznie pracę we wskazanym punkcie, na następnie będzie się przesuwała na zewnątrz.



Pokaż obszar pracy
Wyświetla granice aktualnego obszaru pracy zaznaczonej postaci. Jego środek oznaczony jest migającą strzałką. Obszar pracy Wikinga pracującego w otwartym terenie ma swój środek w miejscu oznaczonym niebieską flagą.



Przydział miejsca nauki
Jedynymi miejscami w CULTURES 2, w których postać może pobierać nauki są szkoły i koszary. Kliknij jeden z tych budynków, aby skierować tam zaznaczonego Wikinga. Ta opcja pozwala Ci wysłać postać do szkoły, gdzie wyuczy się nowego zawodu, lub do koszar, gdzie zostanie przeszkolona na woja.



Anuluj przydział miejsca pracy
Pozbawia zaznaczoną postać pracy.



Przydziel miejsce pracy
Przydziela zaznaczonej postaci nowe miejsce pracy. Po wybraniu tej opcji wszystkie budynki, które mogą posłużyć za miejsce pracy zostaną podświetlone. Teraz wystarczy kliknąć jeden z nich lewym przyciskiem myszy.



Przydział pojazdu
Przydziela zaznaczonej postaci pojazd. Po wybraniu tej opcji wszystkie dostępne pojazdy zostaną podświetlone. Teraz wystarczy kliknąć jeden z nich prawym przyciskiem myszy.



Przydział siedziby
Przydziela zaznaczonemu Wikingowi (i jego rodzinie) nowy dom. Siedziby, w których jest wystarczająca ilość miejsca zostaną podświetlone. Kliknij którąś z nich prawym przyciskiem myszy, a zaznaczona postać wprowadzi się do niego wraz ze swoimi bliskimi. Upewnij się, że siedziba Wikinga nie leży zbyt daleko od jego miejsca pracy, inaczej ucierpi na tym jego produktywność.



Idź do
Rozkazuje zaznaczonej postaci udać się we wskazane miejsce (wystarczy je kliknąć prawym przyciskiem myszy). Możesz także wysłać swojego Wikinga w dowolne odkryte miejsce na mapie po prostu klikając je prawym przyciskiem myszy (bez korzystania z menu rozkazów). Jest to szczególnie przydatne, gdy Twój podwładny zgubił się lub nie może czegoś znaleźć. Możesz mu wtedy pomóc, wysyłając go we właściwym kierunku.



Jedz
Po otrzymaniu tego rozkazu zaznaczony Wiking poszuka dla siebie posiłku.



Śpij
Każe zaznaczonej postaci położyć się spać. Wikingowie najchętniej odpoczywają pod dachem własnego domu, lecz w ostateczności mogą sobie również uciąć drzemkę w cieniu jakiegoś drzewa.



Mów
Wikingowie potrzebują od czasu do czasu odrobiny rozrywki. Wprawdzie potrafią nawiązać rozmowę z własnej woli, ale czasami trzeba im w tym trochę pomóc. Do tego właśnie służy ta opcja.

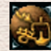
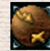


Módl się
Twoi podwładni są również samodzielni jeżeli chodzi o sprawy religii, ale czasem są tak pochłonięci pracą, że trzeba im o tym przypomnieć!



Znajdź parę
Ten przycisk zachęca zaznaczonego męża lub niewiastę do poszukania sobie partnera. Jeśli w pobliżu znajdzie się wolny Wiking, który odpowiada zaznaczonej postaci, postara się ona zwrócić na siebie jego (lub jej) uwagę. Jeśli para przypadnie sobie do gustu, wkrótce utworzy rodzinę. Ważna informacja: Wikingowie wiążą się na całe życie!

Atakuj
Rozkazuje zaznaczonej postaci zaatakować przeciwnika, budynek, zwierzę, pojazd lub miejsce na mapie.

POLECENIA DOSTĘPNE TYLKO DLA NIEWIAST



Spłodź chłopca
Polecenie to można wydać wyłącznie niewieście, która ma partnera i kawałek dachu nad głową. Wzniesie ona modlitwy do bogów, by uszczęśliwili jej związek pociechą płci męskiej. A że nawet bogowie Wikingów od czasu do czasu spełniają życzenia...

Wikingowie kochają dzieci i chętnie się nimi otaczają, ale są również zapobiegliwymi rodzicami, więc nie zdecydują się na potomstwo, jeśli w ich domu nie ma wystarczającej ilości jedzenia (5 jednostek). W takim wypadku niewiasta zajmie się najpierw zgromadzeniem odpowiednich zapasów.



Spłodź dziewczynkę
Jak wyżej, lecz pociecha miast łamać KOŚCI, poprzestanie na łamaniu SERC innych Wikingów. No, przynajmniej większość z nich...

POLECENIA DOSTĘPNE TYLKO DLA ZWIADOWCÓW



Ustaw znacznik
Nakazuje zwiadowcy wznieść nowy znacznik. Po wybraniu tej opcji wszystkie dogodne miejsca zostaną podświetlone. Kliknij jedno z nich, a zwiadowca natychmiast zabierze się do roboty. Upewnij się, że znacznik automatycznie wskazuje w kierunku pobliskich znaczników. W przeciwnym wypadku stanie się on bezużyteczny. Jeśli dwa znaczniki znajdują się w znacznej odległości od siebie, rozkaż zwiadowcy ustawić kolejny, w połowie drogi pomiędzy nimi.



Eksploruj
Zwiadowcy zajmują się odkrywaniem nieznanych regionów, mogą więc przemierzać o wiele większe odległości niż zwykli cywile.

Zaznacz zwiadowcę i kliknij przycisk „Idź do" (lub po postu kliknij miejsce docelowe prawym przyciskiem myszy). Jeśli tylko istnieje droga prowadząca do wskazanego punktu, Twój zwiadowca ją znajdzie. Pamiętaj, że zwiadowców można (a nawet trzeba!) wysyłać na zakryte fragmenty mapy. Naturalnie jeśli klikniesz prawym przyciskiem myszy na środku oceanu, zwiadowca nie ruszy się z miejsca, gdyż nie będzie w stanie dotrzeć do celu.

POLECENIA DOSTĘPNE TYLKO DLA KUPCÓW



Przydział punktu handlowego
Każdemu kupcowi należy przydzielić dwa punkty handlowe, między którymi będzie przewoził towary. Punktem handlowym może być dowolny budynek (magazyn, siedziba lub miejsce pracy).

POLECENIA DOSTĘPNE TYLKO DLA WOJÓW

Odpowiednie opcje znajdują się obok paska ataku i zostaną szczegółowo omówione w dalszej części instrukcji.

9.5. WIADOMOŚCI

Jeśli któryś z Twoich Wikingów napotka trudności, będzie ci chciał coś zakomunikować lub poprosić Cię o pomoc, otrzymasz stosowną wiadomość. Wiadomości te wyświetlane są w lewej, górnej części ekranu, w postaci niewielkich pergaminów. Jednocześnie, nad głową Wikinga, którego dotyczy wiadomość, pojawi się wykrzyknik.

Aby odczytać wiadomość, przesuń wskaźnik myszy nad pergamin. Wiadomość zostanie wyświetlona w polu opisu. Kliknij pergamin lewym przyciskiem myszy, a Wiking lub budynek, którego dotyczy wiadomość zostanie umieszczony na środku głównego okna gry i zaznaczony. Aby usunąć wiadomość z ekranu, kliknij pergamin prawym przyciskiem myszy lub użyj przycisku „Usuń wiadomość".

Wiadomości można filtrować korzystając z ikony litery po lewej stronie pergaminów. Domyślnie wyświetlane są wszystkie wiadomości - symbolizują to trzy kolorowe kropki: zielona, żółta i czerwona. Kliknij ikonę ponownie, a zielona kropka zniknie i najmniej istotne wiadomości przestaną być wyświetlane. Kolejne kliknięcie wygasi żółtą kropkę, co oznacza, że na ekranie pojawiać się będą tylko najważniejsze komunikaty. Czwarte kliknięcie przywraca ustawienie początkowe, w którym wyświetlane są wszystkie wiadomości.

Bardzo ważne wiadomości dotyczą ataku, osiągnięcia dorosłości, zdobycia doświadczenia, dostępu do nowych dóbr i budynków, znalezionych przedmiotów, śmierci i niedostępnych dóbr, itp. Ważne wiadomości dotyczą głodu, nudy, itp. Mniej istotne wiadomości dotyczą bezrobotnych Wikingów, itp.

9.6. PASEK MENU

Pasek menu znajduje się po lewej stronie ekranu i składa się z rzędu złotych przycisków. Przyciski te są podświetlane, gdy tylko przesuniesz nad nie wskaźnik myszy. Po kliknięciu któregoś z nich, na ekranie pojawi się odpowiadające mu okno. Choć okna te różnią się znacznie od siebie, część elementów jest wspólna. Oto i one:

WSPÓLNE ELEMENTY

Zamykanie okna
Jak już napisano wcześniej, dowolne okno można zamknąć naciskając klawisz ESC. W prawym, górnym rogu każdego z nich znajduje się symbol „X”, którego kliknięcie lewym przyciskiem myszy także zamyka okno.

Przesuwanie okna
Umieść wskaźnik myszy nad paskiem tytułowym okna, a następnie, trzymając lewy klawisz myszy, przeciągnij je w żądane miejsce.

Odnośniki
Okna są często powiązane ze sobą, np. klikając ikonę przedmiotu w jednym oknie, uzyskasz natychmiastowy dostęp do drugiego okna, zawierającego opis wskazanego przedmiotu.

OKNO BUDOWY (KLAWISZ SKRÓTU: B)

To okno pozwala Ci kierować poczynaniami Twoich budowniczych. Kliknij ten przycisk aby wyświetlić listę wszystkich budynków, które mogą w danej chwili wznieść Twoi podwładni, wraz z listą surowców potrzebnych do budowy. Tuż obok znajduje się ikona informacji („i”), otwierająca wbudowany plik pomocy, traktujący o dostępnych w CULTURES 2 budynkach.

Zawartość okna budowy można filtrować wg następujących kryteriów: miejsca pracy, magazyny, siedziby i budynki wojskowe.

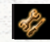
Kliknij lewym przyciskiem myszy żądany budynek. Wszystkie dogodne do budowy miejsca na mapie zostaną podświetlone. Teren nieprzydatny pod budowę zostanie zaciemniony. Przesuń podobiznę budynku we właściwe miejsce i kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wydać polecenie do rozpoczęcia budowy. Pamiętaj, że budowę można rozpocząć wyłącznie w miejscach, w pobliżu których znajduje się przynajmniej jeden Wiking. W przeciwnym wypadku Twój rozkaz nie dotrze do budowniczych i cały plan zakończy się niepowodzeniem.

Korzystając z tej opcji możesz także budować drogi i palisady. W tym celu kliknij odpowiedni przycisk z menu, przesuń wskaźnik myszy nad dogodne miejsce i wyznacz początek oraz koniec nowej drogi/palisady klikając prawym przyciskiem myszy.

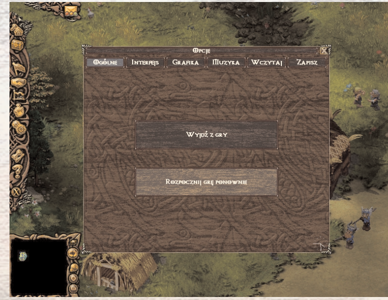
Przebieg drogi/palisady zostanie oznaczony małymi znacznikami. Znaczniki dróg mogą być usuwane. W tym celu kliknij któryś z nich lewym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią opcję. Nie zapomnij skorzystać z opcji „Buduj bramę” jeśli chcesz, żeby mieszkańcy otoczonej palisadą osady mogli się z niej wydostać! Bramy można wznosić wyłącznie w miejscach, gdzie jest wystarczająco długi, prosty odcinek palisady.



Okno premii
To okno zawiera wszystkie plany budynków przechowywane w Twoich skrzyniach, oraz opcję „Premia dla wszystkich!”, która przydziela Twoim podwładnym buty, narzędzia i miód. Wikingowie natychmiast udadzą się po przydzielone im dobra, jeśli tylko są one dostępne.



Menu opcji (F2)
Otwiera menu opcji, w którym możesz wczytać (F3) i zapisać (F4) stan gry, przerwać ją, rozpocząć ponownie lub ustawić kilka istotnych parametrów (np. opcje wyświetlania obrazu i odtwarzania dźwięku).



Ogólne
Znajdziesz tu dwie opcje: „Wyjdź z gry” i „Rozpocznij grę ponownie”.

Interfejs
Znajdziesz tu opcje regulujące sposób i prędkość przewijania ekranu oraz wyświetlanie ramek opisów w trakcie gry.

Grafika
Możesz tu ustawić rozdzielczość ekranu i głębię kolorów. Wyższa rozdzielczość ekranu zwiększa zapotrzebowanie gry na moc obliczeniową procesora. Na wolniejszych komputerach warto obniżyć ilość detali, aby przyspieszyć wyświetlanie obrazu. Korzystając z tego menu możesz także włączyć lub wyłączyć sprzętowy tryb wyświetlania wskaźnika myszy.

Muzyka
Pozwala Ci regulować jakość i głośność efektów dźwiękowych i głosów w trakcie gry. Oprócz tego, możesz tutaj włączyć lub wyłączyć jingle i muzykę.



OKNO MISJI

W tym oknie znajdziesz wszystkie wiadomości oraz cele misji. Każde wypełnione zadanie poprzedzone jest krzyżykiem. Opcja “Historia” wyświetla krótki rys historyczny Twojej kampanii.



DYPLOMACJA (F5)

Okno dyplomacji otwiera mapę ogólną. Jeśli na mapie znajduje się więcej, niż jedna nacja, znajdziesz tu informacje na temat nastawienia Twoich sąsiadów (wrogie, neutralne, przyjazne). Możesz także ustalić swoje nastawienie względem pozostałych. Pamiętaj, że Twoje nastawienie względem innej nacji nie musi odpowiadać jej nastawieniu względem Ciebie. To, że ktoś Cię lubi, nie musi oznaczać, że odwzajemniasz to uczucie.

Wrogo nastawione nacje nie zawahają się przed zaatakowaniem Twojej osady, zaś woje Wikingów rzucą się bez ostrzeżenia na każdego wroga w zasięgu wzroku.

W wypadku ataku przeciwnika, Twoje nastawienie automatycznie zmienia się na wrogie, nawet, jeśli wcześniej było przyjazne lub neutralne.

Neutralne nastawienie oznacza obopólne zadowolenie stron z aktualnej sytuacji. Plemiona nie walczą ze sobą, ale nie nawiązują też wymiany handlowej.
Handel można prowadzić wyłącznie z plemieniem o przyjaznym nastawieniu (patrz część instrukcji poświęcona kupcom).
Możesz regulować swoje nastawienie wyłącznie względem napotkanych wcześniej nacji. W tym celu kliknij przycisk o kolorze odpowiadającym danemu narodowi i wybierz nastawienie lub zapłać trybut:

Trybut
Jeśli nastawienie którejś nacji względem twojego plemienia jest neutralne lub wrogie, możesz spróbować to zmienić płacąc jej trybut. Wysokość trybutu, który trzeba zapłacić, żeby dokonać zmiany nastawienia, wyświetlana jest w oknie dyplomacji.

Jeśli żądane dobra znajdują się w twoich magazynach, kliknij lewym przyciskiem myszy odpowiednią pozycję. Dobra zostaną zabrane z magazynów i przekazane drugiej stronie. Zmiana jej nastawienia względem Ciebie będzie również natychmiastowa. Dobra ze wszystkich magazynów są sumowane, żeby ocenić, czy stać Cię na zapłacenie trybutu. Dobra składowane w siedzibach i miejscach pracy nie są liczone!

STATYSTYKI (F6)



Dzięki statystykom możesz szybko ocenić przebieg rozwoju Twojej osady. Górna linia pozwala Ci wybrać jedną z kategorii:



Kategoria **„Ludzie"** zawiera dane o liczebności Twojego plemienia od początku gry do chwili obecnej.

Kategoria **„Zawody"** zawiera listę profesji występujących wśród Twoich podwładnych.

„Budynki" zawiera informację o liczbie wzniesionych przez Wikingów budynków. Liczba w nawiasach dotyczy nie ukończonych jeszcze konstrukcji.

Kategoria **„Dobra"** zawiera dane o produkcji i zapasach różnych dóbr. Miej zawsze na oku ten wskaźnik. Jeśli spadnie on do zera, Twojej osadzie grozi głód!

„Inne" zawiera informacje o zawartych związkach, oraz narodzinach i zgonach.

„Cmentarz" zawiera listę poległych Wikingów.

Po lewej stronie ekranu możesz regulować wartości, które będą ujęte w statystykach. Domyślnie wszystkie wartości są wyświetlane. Aby zawęzić ten wybór, wyłącz wyświetlanie niepotrzebnych pozycji klikając je lewym przyciskiem myszy. Kolor przy nazwie pozycji odpowiada kolorowi na wykresie. Aktualna wartość wyświetlana jest po prawej stronie wykresu.

W lewym, górnym rogu wykresu wyświetlany jest czas, jaki upłynął od rozpoczęcia gry. Możesz również regulować tutaj okres, który zostanie ujęty w statystykach: 1, 2, 5 lub 10 godzin.



LISTA POSTACI (F7)
Znajdziesz tutaj alfabetyczną listę wszystkich Twoich podwładnych, wraz z ich aktualnym zawodem. Zawartość tego okna można sortować według różnych kryteriów.

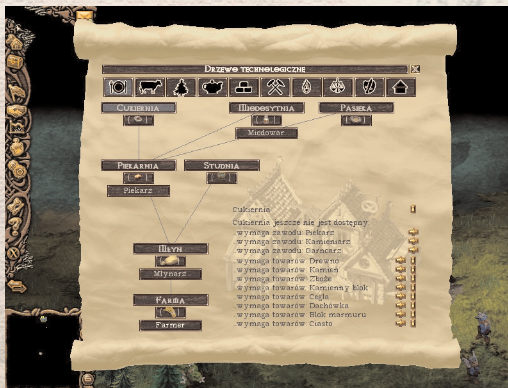
Górna część okna zawiera przyciski umożliwiające filtrowanie jego zawartości. Filtry zawężają zasięg listy do mężczyzn, niewiast, dzieci, wojów, pracowników a nawet bezdomnych. Możesz również sortować listę Wikingów według aktualnego zawodu lub dostępnych zawodów.

Lista postaci pozwala Ci szybko rozpoznawać problemy Twoich podwładnych (np. w jednej chwili możesz obejrzeć listę wszystkich postaci pozbawionych dachu nad głową.)

Kliknij postać z listy lewym przyciskiem myszy, a zostanie ona automatycznie zaznaczona. Lista postaci zniknie z ekranu, a w jego centrum pojawi się wybrana postać.

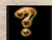


DRZEWO TECHNOLOGICZNE (F8)
Drzewo technologiczne pokazuje jakie zawody mogą wykonywać Wikingowie i które budynki potrafią już wznosić. Innymi słowy, znajdziesz tu listę profesji i budynków, które można wykorzystać w bieżącej misji. Te, do których nie masz w danej chwili dostępu, zostaną zaciemnione.



Drzewo technologiczne pokazuje również jakie umiejętności musi posiadać Wiking, by móc wykonywać nowy zawód. Kliknij którąś z pozycji drzewa technologicznego, aby zapoznać się ze skróconym opisem dobra, zawodu lub budynku. Możesz również kliknąć przycisk informacji, który przeniesie Cię do odpowiedniej pozycji w oknie pomocy.

Pod każdym budynkiem wyświetlane są ikony produkowanych w nim dóbr. Kliknij którąś z nich, a na ekranie pojawi się stosowny opis. Przycisk obok przenosi Cię do odpowiedniej pozycji w oknie pomocy.



POMOC (F1)
System pomocy w Cultures 2 jest podzielony na uwagi ogólne, poświęcone budynkom, dobrom oraz uwagi dodatkowe. W tej ostatniej grupie znajdziesz listę skrótów klawiszowych.

Pozostałe działy zawierają proste opisy zastosowania dóbr i budynków. Korzystając z przycisków w dolnej części ekranu możesz powrócić do listy tematów albo przejść do następnego rodzaju dóbr lub budynków. Listy posortowane są w kolejności alfabetycznej.

OKNO OBSERWACYJNE (O)
Okno obserwacyjne obejmuje tylko niewielki fragment mapy. Jest niezwykle przydatne, jeśli z jakiegoś powodu chcesz baczniej śledzić poczynania jakiegoś Wikinga lub pracę w którymś z budynków.

Okno obserwacyjne otwiera się klikając na ikonę oka w oknie postaci lub naciskając klawisz O po zaznaczeniu Wikinga lub budynku. Jednocześnie można otworzyć kilka okien obserwacyjnych. Zamyka się je klikając na symbol X, a przesuwa tak, jak każde inne okno. Postać lub budynek w oknie obserwacyjnym zaznacza się standardowo, klikając lewym przyciskiem myszy.

MAŁA MAPA OGÓLNA (F10)
Mała mapa ogólna w lewym dolnym rogu zawiera wszystkie odkryte obszary i posiada dodatkowe funkcje:

Obszar objęty głównym oknem gry jest oznaczony żółtym prostokątem na mapie. Kliknij lewym przyciskiem myszy dowolne miejsce na mapie, a znajdzie się ono w centrum głównego okna gry. Żółty prostokąt można przesuwać, przeciągając go z wciśniętym lewym przyciskiem myszy.

Drugi przycisk od góry po prawej stronie okna to przycisk filtrowania. Domyślnie, na mapie wyświetlany jest zarys lądów, ukształtowanie terenu oraz wszystkie informacje o postaciach i budynkach (w formie kolorowych kropek).

Kliknij na przycisk lewym przyciskiem myszy, a na mapie wyświetlone zostaną wyłącznie jednostki militarne, w kolorach odpowiadających kolorom graczy/nacji. Ponowne kliknięcie wyświetli na mapie cały Twój naród, a ukształtowanie terenu będzie uproszczone. Kliknij przycisk jeszcze raz, aby całkowicie zrezygnować z wyświetlania ukształtowania terenu (w ten sposób najłatwiej wypatrzyć napastników). Korzystając ponownie z przycisku powrócisz do pierwotnego ustawienia. Korzystając z funkcji regulacji powiększenia możesz przyjrzeć się fragmentowi mapy nieco bliżej (+), lub odwrotnie - z większej odległości (-).

Białe, migoczące kółko symbolizuje aktualnie zaznaczony obiekt (postać lub budynek). Jeśli rozkażesz postaci przenieść się w inne miejsce, cel jej podróży zostanie przez moment otoczony takim samym białym kółkiem. Pojawienie się na mapie takiego symbolu oznacza również, że któryś z Twoich Wikingów znalazł się w kłopotach i potrzebuje pomocy.

9.7 INFORMACJE O BUDYNKACH/OKNO BUDYNKÓW

INTELIGENTNE OPISY
Umieść wskaźnik myszy nad którymś z budynków, a wszystkie związane z nim postaci zostaną podświetlone. Pod wskaźnikiem myszy wyświetlana jest nazwa budynku i raport o przychodzących towarach

STEROWANIE

ZAZNACZANIE BUDYNKU
Kliknij budynek lewym przyciskiem myszy aby go zaznaczyć i otworzyć okno budynków. Podobnie jak w oknie postaci, znajdziesz tu informacje o zaznaczonym budynku, podzielone na kategorie dotyczące zapasów, gości i innych ważnych faktów.

Domyślnie, wszystkie kategorie wyświetlane są jednocześnie, ale można je minimalizować i przywracać ponownie. Ostatnie ustawienia zostaną wykorzystane przy ponownym otwarciu okna.

INFORMACJE OGÓLNE
W lewym, górnym rogu okna budynków znajduje się miniaturowa reprezentacja zaznaczonego obiektu (przez analogię do okna postaci będziemy ją nazywali “podobizną” budynku). Okno budynku może zawierać różne informacje, w zależności od rodzaju zaznaczonej konstrukcji. Podstawowe informacje są jednak zawsze takie same. Należą do nich: nazwa budynku oraz wskaźnik uszkodzeń, informujący o stanie budynku. W przypadku magazynów, pod spodem wyświetlana jest również informacja o jego pojemności. Określa ona, ile jednostek dóbr można tu przechowywać.

Znajdziesz tu również następujące opcje:

Rozbudowa - rozbudowuje wskazany budynek. Obok znajdziesz listę dóbr potrzebnych do rozbudowy.

Wyburz - równa budynek z ziemią! Jeśli w chwili wyburzenia, w budynku znajdowały się jakieś osoby, nie stanie się im krzywda.

Wycentruj - umieszcza budynek na środku głównego okna gry.

Robotnicy - wyświetla listę Wikingów, którzy mogą podjąć pracę w tym budynku.

Pomoc - otwiera okno pomocy, które zawiera informacje o zaznaczonym budynku.

PLAC BUDOWY
Ten podpis pojawi się na drugim miejscu, jeśli dany budynek jest dopiero wznoszony lub w fazie rozbudowy. Znajdziesz tutaj także informacje o potrzebnych materiałach. Pierwsza liczba za ikoną dóbr określa, ile jednostek potrzeba do ukończenia budowy lub rozbudowy, druga - ile jednostek znajduje się obecnie na placu budowy. Ostatnia liczba informuje, ile jednostek zużyto już w trakcie budowy.

ZAPASY
Każde miejsce pracy posiada niewielki składzik, gdzie przechowywane są przyniesione dobra (póki nie zostaną przetworzone) i drugi, na dobra, które mają zostać zabrane. Informacje o dobrach przechowywanych w każdym z budynków znajdziesz w części okna poświęconej zapasom.

Jeśli składzik na przyniesione dobra jest pusty, Twój robotnik lub tragarz musi najpierw przynieść odpowiedni surowiec. Dopiero wtedy w budynku rozpocznie się praca. Jeśli składzik na dobra wyprodukowane jest pełny, Twój robotnik lub tragarz musi zabrać gotowe dobra do najbliższego magazynu, inaczej produkcja zostanie zatrzymana.

LUDZIE
Zawiera listę wszystkich Wikingów, którzy mogą osiedlić się lub pracować w zaznaczonym budynku oraz informacje o gościach.

Aby zaznaczyć Wikinga z listy, kliknij jego imię lewym przyciskiem myszy. Otworzy się okno postaci. Jeśli chcesz jednocześnie otworzyć menu rozkazów, kliknij imię prawym przyciskiem myszy.

W ramach jednego budynku, lista mieszkańców jest sortowana rodzinami (najpierw wszyscy członkowie pierwszej rodziny, potem drugiej, itd.). Kolejność wewnątrz rodziny jest zawsze taka sama - mężczyzna, niewiasta i ew. dziecko. Przesuń wskaźnik myszy nad którąś z postaci, aby uzyskać informacje o jej rodzinie. Jeśli postać ma partnera, na ekranie pojawi się symbol dwóch pierścieni.

INNE
Krótkie informacje o mieszkańcach i robotnikach oraz o ich aktualnych zajęciach.

MEBLE (TYLKO SIEDZIBY)
Ta pozycja pojawia się na drugim miejscu, jeśli zaznaczono siedzibę. Dowiesz się stąd, w jakie udogodnienia wyposażona jest zaznaczona siedziba (meble, naczynia, olej rytualny) i do jakiego stopnia przedmioty te są zużyte. Znajdziesz tu również informacje na temat maksymalnej i aktualnej liczby mieszkańców.

ZAPASY (DODATKOWE: MAGAZYNY I OKRĘTY)
Posortowana lista przechowywanych dóbr dostępna jest tylko dla kwatery głównej, magazynów i okrętów. Umieść wskaźnik myszy nad którymś z symboli aby zapoznać się z jego opisem. Kliknij symbol lewym przyciskiem myszy, aby otworzyć oddzielny spis. Spisy podzielone są według następujących kryteriów:

Największe zapasy - lista zawierająca dobra najczęściej przechowywane w danym magazynie.
Żywność - lista produktów żywnościowych przechowywanych w magazynie w danej chwili.
Materiały budowlane - Lista materiałów budowlanych przechowywanych obecnie w magazynie.
Surowce - Lista surowców mineralnych przechowywanych w zaznaczonym magazynie.
Uzbrojenie - Lista dostępnego uzbrojenia i pancerzy.
Przedmioty dodatkowe - Lista przedmiotów dodatkowych przechowywanych aktualnie w magazynie.

Wybierz którąś z grup, a w oknie wyświetlone zostanie zapotrzebowanie na nią. Możesz także ustalić minimalną ilość dóbr z każdej grupy, która będzie składowana w magazynie. Służą do tego przyciski „+" i „-".

BUDYNKI SPECJALNE

Świątynia
Ten budynek wpływa na motywację Twoich podwładnych, promieniując magiczną mocą Świętego Ognia na okoliczne budynki. Staraj się zatem budować świątynie w pobliżu miejsc pracy, w których motywacja ta jest szczególnie potrzebna: warsztatu zbrojmistrza i kuźni. Co więcej, w pobliżu świątyni ranni Wikingowie szybciej odzyskują siły. Świątynia nie wymaga żadnego robotnika.

Szkoła
Aby wysłać Wikinga do szkoły, wyznacz ją na jego miejsce nauki i wybierz zawód, którego ma się wyuczyć. Zaznacz Wikinga klikając na niego lewym przyciskiem myszy. Po prawej stronie pojawi się lista zawodów. Kliknij teraz jedną z nich, a Wiking rozpocznie naukę. Poniżej pojawi się pasek postępów w nauce. Gdy osiągnie 100%, Wiking zgłosi się do Ciebie, sygnalizując, że zakończył naukę.

ZNACZNIKI
Kliknij znacznik lewym przyciskiem myszy. W prawym, dolnym rogu ekranu pojawi się okno zawierające następujące informacje:

Wycentruj - Umieszcza wybrany znacznik na środku głównego okna gry.

Wyburz - Kliknij tę opcję, aby usunąć znacznik.

Pobliskie dobra - Wyświetla listę dóbr, które Wikingowie mogą znaleźć w pobliżu tego znacznika. Umieść wskaźnik myszy nad którymś z dóbr, a w ramce opisu pojawi się informacja o ilości dostępnych jednostek.]

Sieć znaczników pozwoli Twoim Wikingom szybciej i łatwiej dotrzeć do potrzebnych im dóbr, których bez pomocy mogliby nie odnaleźć. Każdy znacznik może się składać z siedmiu tabliczek, wskazujących na sąsiednie znaczniki. Tabliczki te są dodawane automatycznie, gdy w pobliżu znajdzie się nowy znacznik.

9.8 POJAZDY WIKINGÓW

Wikingowie w CULTURES 2 dysponują kilkoma środkami transportu. Znajdziesz tu taczki, wozy i okręty. Zwłaszcza te ostatnie godne są uwagi. Wikingowie to nieustraszeni żeglarze. Każdy z nich potrafi sterować okrętem...

OKRĘTY
Okręty wszelkiej maści budowane są w warsztatach stoczniowych. Warsztaty te należy budować możliwie blisko linii brzegowej, żeby cieśla bez problemu mógł budować okręty nad wodą.

Aby załadować okręt, należy przydzielić do niego tragarza. Zarządzanie zapasami na okręcie przebiega tak samo, jak w przypadku budynków (patrz podrozdział poświęcony przechowywaniu dóbr.)

Jak już wcześniej wspomniano, każdy dorosły Wiking, któremu przydzielisz okręt, może nim sterować. Aby przydzielić postaci pojazd, kliknij odpowiedni przycisk z menu rozkazów. Wszystkie dostępne w danej chwili pojazdy (okręty, wozy i taczki) zostaną podświetlone. Kliknij okręt lewym przyciskiem myszy, aby przydzielić go Wikingowi.

Uwaga: Możesz przydzielić Wikinga do okrętu klikając prawym przyciskiem myszy.

Sterowanie okrętem nie różni się niczym od wydawania poleceń Wikingom. Skorzystaj z polecenia „Idź do" z menu rozkazów.

Aby zejść na ląd musisz najpierw przybić do brzegu. W tym celu zaznacz okręt i naciśnij spację, aby wyświetlić listę rozkazów. Wybierz odpowiednie polecenie z menu i kliknij prawym przyciskiem myszy któreś z podświetlonych miejsc.

Wikingowie mogą wchodzić na pokład i schodzić z niego tylko, gdy okręt przybił najpierw do brzegu. To samo dotyczy załadunku i wyładunku dóbr.

STEROWANIE

Okręt, podobnie jak magazyny i kwatery główne, może służyć do przechowywania zapasów, ale jako że nie jest to budynek tylko środek transportu, nie można prowadzić handlu bezpośrednio z okrętu. Inaczej mówiąc - okręt nie może być punktem handlowym. Jeśli chcesz prowadzić wymianę z zamorską nacją, musisz najpierw kupić magazyn na jej ziemiach. Twoi Wikingowie przeniosą tam przywiezione na statku dobra.

TACZKA

Taczki są szczególnie przydatne dla tragarzy i kupców, gdyż przy ich użyciu postać może jednorazowo przenieść nawet 10 jednostek dóbr. Aby przydzielić kupcowi lub tragarzowi taczkę, skorzystaj z odpowiedniej opcji w menu rozkazów. Wszystkie dostępne pojazdy zostaną podświetlone. Teraz wystarczy kliknąć taczkę przyciskiem myszy.

Uwaga: Możesz przydzielić Wikinga do taczki klikając prawym przyciskiem myszy.

WÓZ

Ładowność wozu jest dwukrotnie wyższa od ładowności taczki i wynosi 20 jednostek dóbr. Aby przydzielić kupcowi lub tragarzowi wóz, skorzystaj z odpowiedniej opcji w menu rozkazów. Wszystkie dostępne pojazdy zostaną podświetlone. Teraz wystarczy kliknąć wóz prawym przyciskiem myszy.

Uwaga: Możesz przydzielić Wikinga do wozu, klikając prawym przyciskiem myszy.

9.9 WOJSKO

Twoi Wikingowie to dość spokojne plemię, co jednak nie oznacza, że pozwolą sobie pluć w kaszę... Każdy dorosły Wiking potrafi się bronić (dotyczy to również niewiast, które umieją solidnie przyłożyć nieprzyjacielowi, który zbliży się do ich osady). Pamiętaj jednak, że do prowadzenia prawdziwej wojny potrzebni Ci będą przeszkoleni specjaliści, czyli woje i bohaterowie.

KOSZARY

Jak już wspomniano, do obrony osady i prowadzenia działań zaczepnych potrzebni są woje. Aby przeszkolić któregoś z Twoich podwładnych na wojownika, musisz posiadać koszary. Koszary budowane są tak, jak każdy inny budynek.

WOJE

Woje to szczególny rodzaj Wikingów, specjalizujący się w walce i obronie. Podstawową cechą odróżniającą woja od cywilów są więc zwiększone współczynniki ataku i obrony.

W odróżnieniu od poprzedniej części gry, w Cultures 2 istotną rolę odgrywa również wyposażenie i doświadczenie wojownika. Istnieją trzy różne rodzaje wojów, różniące się skutecznością i zastosowaniem używanego przez nich uzbrojenia.

Włócznik

Włócznicy walczą długimi, żelaznymi lub drewnianymi włóczniami. Włócznicy potrafią walczyć wyłącznie w zwarciu i są najskuteczniejsi, gdy mają przewagę liczebną. Zasięg włóczników jest większy niż zasięg wojów z mieczami.

Łucznicy

Łucznicy ostrzeliwują cel z dystansu. Mogą posługiwać się długimi i krótkimi łukami. Ich siła leży głównie w niebagatelnym zasięgu. Należy jednak starać się unikać sytuacji, w których łucznicy zmuszeni są do walki w zwarciu.

Woje z mieczami

Woje ci walczą znakomitymi, długimi i krótkimi mieczami. Są to niebezpieczne, wytrzymałe jednostki, zadające znaczne obrażenia przeciwnikowi.

Pancerz

Twoi żołnierze mogą być odziani w różnego rodzaju zbroje, które zwiększają ich odporność na ciosy. W Cultures 2 są to: zwykłe ubiory, skórzane pancerze, kolczugi i zbroje płytowe. Niektóre zbroje są szczególnie skuteczne przeciw niektórym typom oręża. Na przykład: długi miecz jest całkowicie bezużyteczny w starciu z wojem w zbroi płytowej, ale zwykły ubiór nie stanowi dla niego żadnej przeszkody. Tabelka skuteczności różnych rodzajów oręża znajduje się w dodatku do niniejszej instrukcji.

Katapulty

Katapulty to kolejna nowość w Cultures 2. Są to machiny oblężnicze, niezwykle skuteczne w atakowaniu budynków nieprzyjaciela. Katapulty powstają w zbrojowni. Aby można było z nich korzystać, należy przydzielić do nich po jednym woju lub bohaterze. W tym celu posłuż się odpowiednim przyciskiem z menu rozkazów. Wszystkie dostępne katapulty zostaną podświetlone. Kliknij teraz jedną z nich prawym przyciskiem myszy, a zaznaczony woj lub bohater zostanie do niej przydzielony.

Rekrutacja

Każdy Wiking (oprócz tragarzy i bohaterów) może zostać skierowany do nauki w koszarach. Szkolenie wojskowe rozpocznie się, gdy tylko postać dotrze do koszar. Po zakończeniu nauki zyskasz nowego woja, chwilowo bez oręża i pancerza. Musisz przydzielić mu te przedmioty nim skierujesz go do walki.

Woje mogą być ponownie szkoleni w koszarach. Wyszkolenie (lub wtórne szkolenie) kosztuje jedną złotą monetę, ale skierowana do koszar postać każdorazowo otrzymuje pięć dodatkowych punktów doświadczenia. Im więcej punktów doświadczenia, tym lepiej postać radzi sobie w walce.

Całe żołnierskie wyposażenie najlepiej przechowywać bezpośrednio w koszarach. W ten sposób świeżo upieczeni woje będą mogli w mgnieniu oka odebrać potrzebne im rzeczy i stanąć do walki. Pamiętaj więc, że przydzielenie do koszar tragarza może zaoszczędzić Ci sporo kłopotu.

Uwaga: Jeśli chcesz przeszkolić w koszarach tragarza, zwiadowcę lub kupca, musisz najpierw zmienić jego zawód. W przeciwnym wypadku postać rozpocznie w koszarach pracę a nie naukę!

Woj pozostaje zawsze wojem, nawet jeśli w międzyczasie wykonywał „cywilny” zawód. Będzie tylko potrzebował odpowiedniego wyposażenia, które porzucił przekształcając się w cywila.

Woj przekształcający się w cywila porzuca swoje wyposażenie w koszarach, wieży, magazynie lub w ostateczności - w dowolnym miejscu na mapie, tak by mogli je wykorzystać inni Wikingowie.

Możesz także wyposażać swych wojów w miód, mikstury i amulety. Miód i niekróte mikstury zaspokajają głód, więc Twój podwładny mniej czasu spędzi na poszukiwaniu żywności, a więcej poświęci na obronę osady. Niektóre amulety zmniejszają potrzeby żołnierzy lub obdarzają ich innymi przydatnymi zdolnościami. Na przykład: woj posiadający amulet kondycji nie musi w ogóle spać!

ZAZNACZANIE WIĘKSZEJ LICZBY WOJÓW

Aby zaznaczyć większą liczbę wojów, postępuj dokładnie tak samo jak w przypadku pozostałych postaci. Kliknij dwukrotnie któregoś z wojów, a zaznaczeni zostaną wszyscy woje tego samego typu (włócznicy, łucznicy, itd.). Możesz także klikać poszczególnych Wikingów trzymając klawisz [Shift], by dodać ich do grupy. Kliknij któregoś z zaznaczonych wojów trzymając klawisz [Ctrl], aby usunąć go z grupy.

ZAPAMIĘTYWANIE GRUP WOJOWNIKÓW

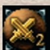
Po zaznaczeniu grupy wojów możesz ją zapamiętać naciskając klawisz [Ctrl] i jeden z klawiszy numerycznych, od [0] do [9]. Aby wywołać później zapamiętaną grupę, naciśnij odpowiadający jej klawisz numeryczny. Pamiętaj - sprawne zarządzanie jednostkami podczas bitwy to połowa sukcesu!

Dla pojedynczego woja otwórz menu rozkazów z standardowy sposób. Dla grupy wojów należy jednak korzystać z klawisza spacji. Menu rozkazów, które zostanie wyświetlone, będzie dotyczyło całej zaznaczonej grupy. Kliknij prawym przyciskiem myszy oddział nieprzyjaciela lub wrogi budynek, a zaznaczeni woje rzucą się do ataku. Pamiętaj, że możesz atakować wyłącznie siły, względem których Twoje nastawienie jest zdefiniowane jako wrogie.

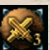
RÓŻNE TRYBY ZACHOWANIA SIĘ WOJÓW



Tryb ataku
Woje atakują tylko siły oznaczone jako wrogie (patrz: „Okno dyplomacji"). Jeśli w polu widzenia Twoich oddziałów znajdzie się wroga jednostka, woje rzucą się na nią i spróbują ją zniszczyć.



Tryb obrony
Woje automatycznie atakują zbliżające się jednostki i bronią się, jeśli zostaną zaatakowani. Jeśli w pobliżu doszło do starcia, Twoi podwładni pospieszą na miejsce, by nieść pomoc sojusznikom.



Tryb ignorowania
Twoi woje utrzymują pozycję, niezależnie od wydarzeń! Choćby padali z głodu, nie ruszą się z miejsca.

Dopuść regenerację
Po włączeniu tej opcji Twoi woje będą zaspakajali swoje potrzeby (takie jak głód, potrzeba snu, itp.)

Zabroń regeneracji
Po włączeniu tej opcji woje nie będą spali ani jedli.

Uwaga: Przydzielając wojów do wieży, koszar lub głównego magazynu, uczynisz ich obrońcami wybranego budynku. Zamiast korzystać z menu, możesz po prostu zaznaczyć woja i kliknąć prawym przyciskiem myszy odpowiedni budynek.

NAJEMNICY

W trakcie gry napotkane nacje zaproponują Ci czasem wsparcie. Za odpowiednią opłatą przyślą Ci one oddział wyszkolonych najemników. Sterowanie najemnikami nie różni się niczym od dowodzenia Twoimi wojami.

Otwórz okno dyplomacji, by zapoznać się z listą nacji, które Twoje plemię napotkało w trakcie gry. Część okna zawiera również informacje o możliwości i cenie pozyskana najemników. Kliknij lewym przyciskiem myszy odpowiednią opcję. Jeśli w Twoich magazynach znajduje się wystarczająca ilość surowców, wkrótce Twoja armia powiększy się o grupę zaciężnych wojowników!

9.10 FORTYFIKACJE

W celu lepszego zabezpieczenia Twojej osady przed atakami wroga, możesz w niej wybudować szereg konstrukcji obronnych.

WIEŻE OBRONNE

Wieże obronne można obsadzać wojami. Od ich ilości zależy, jak trudno będzie daną wieżę zdobyć. Małe wieże mogą pomieścić do 3 wojów z krótkimi i 3 z długimi łukami. Duże wieże mieszczą nawet 4 łuczników każdego rodzaju.

PALISADY

Palisady chronią osadę przed najazdami nieprzyjaciela oraz dzikimi zwierzętami.

BRAMY

Bramy pozwalają Twoim Wikingom opuszczać i wracać do osady otoczonej palisadą. Można je wznosić tylko na dłuższych, prostych odcinkach palisady.

10. KAŻDY MA WŁASNY SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWKI

Nie ma jednego pewnego przepisu na idealny dowodzenie plemieniem - zbyt wiele decyzji do podjęcia, zbyt wiele możliwych wydarzeń... Różne sposoby prowadzenia rozrywki mogą czasami doprowadzić do rezultatów tak różnych, że aż trudno w to uwierzyć, ale dowodzi to tylko stopnia skomplikowania gry. Mimo to pragniemy jednak w tym miejscu zaprezentować w skrócie jedno z mniej znanych dzieł islandzkiego skalda i dziejopisa, Snorriego Sturlussona. Tom ten nosi tytuł 'Żywot Wikinga Szczęśliwego', a jego główny bohater ma na imię Sven:

Sven pracuje w pobliżu magazynu, skąd potrzebne do pracy surowce donosi mu tragarz imieniem Ralf. To również Ralf zabiera efekty pracy Svena z powrotem do magazynu swoją nowiutką taczką.

Sven jest ekspertem w swojej specjalności i jest już tak wydajny, że czasami zagląda do sąsiedniego warsztatu i pomaga tamtejszemu, mniej doświadczonemu rzemieślnikowi. W magazynie zawsze czekają na niego zwiększające produktywność narzędzia, a także ciepłe i wygodne buty ułatwiające poruszanie się. Przy sobie z kolei Sven nosi na wszelki wypadek szeroką gamę mikstur i amuletów.

Sven mieszka bardzo blisko swojego miejsca pracy z żoną i córeczką. Dom wyposażono w odpowiednie meble i naczynia, dzięki czemu jest on bardzo wygodny i nigdy nie brakuje w nim jedzenia. Jeden rozległy budynek dzieli kilka rodzin - jednym z współlokatorów Svena jest między innymi tragarz Ralf. Przed domem pali się Święty Płomień poświęcony Odynowi.

Drogi, jakie łączą domostwo Svena i Ralfa, ich miejsca pracy i magazyn opatrzono niedawno nowymi znacznikami. Dzięki tym drogowskazom obaj Wikingowie docierają na miejsce szybko i bez błądzenia...

11. PORADY

W tym rozdziale znajdziesz kilka porad, które mogą Ci ułatwić rozgrywkę. Mogą się przydać na przykład w momencie, kiedy w ogóle nie będziesz już wiedział, co zrobić...

Poznawanie okolicy
Najbliższą okolicę powinieneś rozpoznać na samym początku rozgrywki zwiadowcą, bohaterem lub wojami (o ile nie są oni zajęci czym innym). Pozwoli Ci to zorientować się w lokalnym krajobrazie i poznać okoliczne źródła zasobów naturalnych, ułatwiając rozplanowanie rozwoju osady.

Znaczniki
Z ich pomocą stwórz sieć dróg prowadzących do ważniejszych obszarów - magazynów, terenów bogatych w surowce itp. Pozwoli to Twoim Wikingom na lepsze rozwiązanie kwestii logistycznych.

Produkcja żywności
Na początku poszczególnych misji żywność pozyskuj za pomocą myśliwych i rybaków - to powinno utrzymać Twoją populację do czasu uruchomienia łańcucha farma - młyn - piekarnia.

Przedmioty dodatkowe
Staraj się jak najszybciej wyposażyć swoich robotników w narzędzia (początkowo drewniane), a domy w naczynia. Te pierwsze znacznie zwiększają produktywność rzemieślników, a te drugie - podwajają ilość żywności w tych domach, w których mieszkają niewiasty.

Budynki mieszkalne i niewiasty
Dobrym pomysłem jest wznoszenie bardziej zaawansowanych budynków mieszkalnych (takich, które mieszczą więcej, niż jedną rodzinę) - oszczędzają one miejsce, a ponadto z korzyści przydzielonych do takiego budynku towaru luksusowego korzystają wszyscy jego mieszkańcy. Ponadto mieszkająca w takim budynku niewiasta wyżywi wszystkich swoich współlokatorów, nawet, jeżeli nie ma pary.

Mała odległości
Staraj się, aby odległości, które muszą przebywać Wikingowie były jak najkrótsze - dotyczy to zwłaszcza odległości pomiędzy budynkiem mieszkalnym i miejscem pracy oraz miejscem pracy i magazynem.

Tragarze
Jeśli pilnie potrzebujesz jakiegoś towaru, a rzemieślnik zajmujący się jego wyrobem nie radzi sobie z nawałem pracy, wesprzyj go kilkoma tragarzami. Jeśli dana praca wyklucza udział tragarzy, skieruj do niej Wikingów wykonujących zawód z tej samej kategorii, co nie radzący sobie robotnik.

Magazyny
Wraz z wzrostem rozmiarów osady dobrze jest wznosić kolejne magazyny i przydzielać do nich kupców. Pozwala to na skrócenie odległości, na jakie trzeba transportować półprodukty i gotowe wyroby.

Drogi
Buduj drogi wszędzie tam, gdzie porusza się dużo Twoich ludzi - to się naprawdę opłaca, gdyż prędkość Wikinga na drodze można porównać jedynie do szybkości bizantyjskiego urzędnika węszącego duże pieniądze.

Wielozadaniowość
Jeden Wiking może w wielu wypadkach zajmować się produkcją kilku rodzajów towarów - upewnij się, że robi to, co jest w danej chwili najbardziej potrzebne. Wyboru rodzaju produkcji danej postaci możesz dokonać na jej ekranie.

Naprawy
Jeśli któryś z Twoich budynków został uszkodzony, to przydziel do niego robotników - postarają się go jak najszybciej naprawić.

Świątynia
Na początku misji Twoi Wikingowie mogą się modlić jedynie w Kwaterze głównej; w dalszych fazach poszczególnych przygód przestaje to wystarczać, gdyż wysoko wykwalifikowani rzemieślnicy (zwłaszcza zbrojmistrze i kowale) muszą się modlić regularnie. W tym właśnie celu dobrze jest budować Świątynie - jedyne budynki, które mają moc przekazywania Świętego Płomienia.

Obrona
Jeśli w pobliżu Twojej osady czają się wrogowie, to niegłupim pomysłem może być wybudowanie kilku Wież strażniczych i obsadzenie ich łucznikami, a także włączenie trybu obrony tych wież i magazynów, co spowoduje, że w razie ataku schronią się do środka wszyscy okoliczni Wikingowie.

Wyposażenie wojów
Upewnij się, że Twoje wojsko jest odpowiednio wyposażone a ponadto rozdawaj w miarę możliwości mikstury i amulety zaspokajające potrzeby wojów i zwiększające ich zdolności bojowe.

Strategie ofensywne
Przed zaplanowaniem ataku zajrzyj do tabeli skuteczności uzbrojenia w niniejszym podręczniku. Dobrze jest najpierw ostrzelać przeciwnika z dystansu, a następnie zaatakować z bliska. Katapulty doskonale się sprawdzają w niszczeniu budynków.

12. DODATEK (PRZYDATNE INFORMACJE)

12.1. KONFIGURACJA STEROWANIA

OGÓLNE



Pauza



Zwiększenie szybkości rozgrywki



Zmiana powiększenia.



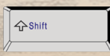
Nakazanie wzniesienia budynku



Nakazanie budowy drogi



Nakazanie budowy palisady





Nakazanie budowy bramy w palisadzie



Przejście do Kwatery głównej



Zamknięcie ekranu, odwołanie wyboru



Skorzystanie z pomocy



Otworzenie okna opcji



Wczytanie zapisu stanu gry



Zapisanie stanu gry



Przywołanie okna dyplomacji



Przywołanie okna statystyk



Przywołanie listy postaci



Przywołanie drzewa technologicznego







Szybki zapis

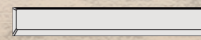


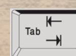
Wyświetlenie mapy ogólnej





Wyjście z gry i powrót do Windows


Wyświetlenie menu wybranego obiektu

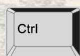
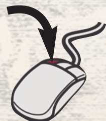


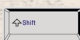
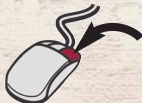
Wyświetlenie informacje o postaci lub budynku


(Klawisze kursora) Przesuwanie ekranu


(Klawiatura numeryczna) Przesuwanie ekranu


Otworzenie okna obserwacji



Usunięcie wybranego obiektu z zaznaczenia

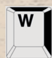


Dodanie wybranego obiektu do zaznaczenia

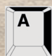

Wybór kolejnego zwiadowcy


Wybór kolejnego cywila.

PO WYBRANIU POSTACI

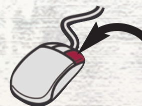

Zmiana zawodu postaci


Przydzielenie domu


Przydzielenie miejsca pracy

DODATEK

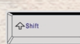
PO WYBRANIU WIKINGA PRACUJĄCEGO NA DWORZE



Ustalenie centrum obszaru pracy

PO WYBRANIU JEDNEJ POSTACI, BUDYNKU I POJAZDU LUB WIĘKSZEJ ICH LICZBY



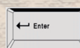
Zaznaczenie wszystkich wybranych obiektów jako grupę i nadanie jej numeru.



Dodanie wszystkich wybranych obiektów do grupy opatrzonej odpowiednim numerem


Wybór grupy opatrzonej odpowiednim numerem

W GRZE WIELOOSOBOWEJ


Rozpoczęcie rozmowy

12.2. OPISY BUDYNKÓW I POJAZDÓW

CHATKA DRUIDA



Koszt budowy: 1 kamień, 1 blok kamienia, 1 cegła
Koszt rozbudowy: 1 dachówka, 1 kamień, 1 blok marmuru
Surowce wykorzystywane: grzyby
Produkcja: olej rytualny
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 grzybów, 15 j. Oleju rytualnego
Wikingowie: 1 druid,
1 tragarz,
1 zbieracz

Druid zamieszkujący tę chatkę zajmuje się wyrobem oleju rytualnego z grzybów. Olej ten służy do podtrzymywania Świętego Płomienia przed Kwaterą główną i Świątyniami. Budynek powinien powstać w pobliżu dzikich grzybów, po ich wcześniejszym odszukaniu przez Wikinga zajmującego się zbieraniem surowców.

PRACOWNIA ALCHEMIKA



Koszt budowy: 2 kamienie, 1 blok kamienia, 1 cegła, 1 dachówka, 1 blok marmuru
Surowce wykorzystywane: grzyby, olej rytualny; później także woda, zioła i złoto
Produkcja: mikstury
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. grzybów, wody, złota i ziół;
25 j. oleju rytualnego;
po 25 mikstur każdego typu
Wikingowie: 2 druidów,
1 tragarz,
2 zbieraczy

W Pracowni alchemika powstają rozliczne mikstury, których produkcja wymaga grzybów, oleju rytualnego, wody, ziół i złota.

WARSZTAT ZBROJMISTRZA



Koszt budowy: 2 j. drewna, 2 dachówki
Koszt rozbudowy: 2 bloki marmuru
Surowce wykorzystywane: drewno
Produkcja: krótkie łuki
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. drewna,15 krótkich łuków
Wikingowie: 1 zbrojmistrz,
1 zbieracz,
1 tragarz

W Warsztacie zbrojmistrza powstają krótkie i długie łuki.

ZBROJOWNIA



Koszt budowy: 2 j. drewna, 2 dachówki, 2 bloki marmuru
Surowce wykorzystywane: drewno, żelazo
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. drewna i żelaza,
po 20 krótkich i długich łuków oraz katapult
Produkcja: długie łuki, katapulty
Wikingowie: 1 zbrojmistrz,
1 zbieracz,
1 tragarz

W Zbrojowni można prowadzić prace nad produkcją katapult.

PIEKARNIA



Koszt budowy: 2 j. drewna, 2 j. zboża, 1 kamień, 1 blok kamienny
Koszt rozbudowy: 3 cegły, 1 dachówka, 1 blok marmuru
Surowce wykorzystywane: mąka, woda
Produkcja: żywność (chleb)
Maks. ilość przechowywanych surowców: 15 j. żywności (chleba)
Wikingowie: 1 piekarz,
1 tragarz

Piekarnia służy do produkcji chleba z mąki i wody.

CUKIERNIA



Koszt budowy: 2 j. drewna, 2 j. zboża, 1 kamień, 1 blok kamienia,
3 cegły, 1 dachówka, 1 blok marmuru
Surowce wykorzystywane: mąka, woda
Produkcja: żywność (ciasta)
Maks. ilość przechowywanych surowców: 20 j. żywności (ciasta)
Wikingowie: 2 piekarze,
1 tragarz

Cukiernia umożliwia produkcję ciast i jest dostępna po osiągnięciu przez twoją społeczność odpowiedniego poziomu rozwoju. Dla oszczędzenia surowców i przestrzeni możesz zamiast budować Cukiernię od nowa po prostu rozbudować Piekarnię.

KOSZARY



Koszt budowy: 2 j. zboża, 2 j. drewna, 2 kamienie, 2 cegły, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: zależnie od uzbrojenia trenowanych wojów (włócznie, miecze lub łuki)
Produkcja: –
Maks. ilość przechowywanych surowców: 100 złotych monet, po 25 j. każdego innego towaru
Wikingowie: maks. 3 tragarze

Koszary umożliwiają wystawianie wojów o różnym uzbrojeniu. Trzeba do niej przydzielić tragarza, aby miał kto donosić ekwipunek. Nie można ich obsadzać wojskiem i bronić.

PASIEKA



Koszt budowy: 1 j. drewna, 1 kamień, 1 cegła
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: miód
Wikingowie: 1 tragarz

Uwijające się w pasiece pszczoły produkują miód, który potem przydaje się miodowarom i piekarzom.

MIODOSYTNIA



Koszt budowy: 3 j. drewna, 2 kamienie, 1 cegła, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: woda, miód
Produkcja: miód pitny
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. wody, 10 j. miodu, 20 dzbanów miodu pitnego
Wikingowie: maks. 2 miodowarowie, 1 tragarz

Miodosytnia pozwala na warzenie miodów pitnych z miodu i wody. Ze względu na swoje rozmiary wymaga dużego placu budowy.

DODATEK

WARSZTAT NARZĘDZIOWY



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 2 j. gliny
Koszt rozbudowy: 1 j. drewna, 2 kamienie, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: drewno
Produkcja: drewniane narzędzia
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. drewna, 15 drewnianych narzędzi
Wikingowie: 1 cieśla, 1 tragarz, 1 zbieracz

Ten warsztat umożliwia cieśli produkcję drewnianych narzędzi, które zwiększają produktywność twoich Wikingów.

WARSZTAT MEBLARSKI



Koszt budowy: 1 j. zboża, 3 j. drewna, 2 j. gliny, 2 kamienie, 2 bloki kamienia
Koszt rozbudowy: 2 cegły
Surowce wykorzystywane: drewno
Produkcja: meble i drewniane narzędzia
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. drewna, po 20 drewnianych narzędzi, włóczni i mebli
Wikingowie: 2 cieśli, 1 tragarz, 1 zbieracz

Ten warsztat umożliwia twoim cieślom produkcję drewnianych mebli.

WARSZTAT CIESIELSKI



Koszt budowy: 1 j. zboża, 3 j. drewna, 2 j. gliny, 2 kamienie, 2 bloki kamienia, 2 cegły
Koszt rozbudowy: 2 dachówki Surowce wykorzystywane: drewno
Produkcja: drewniane narzędzia i włócznie, meble, taczki
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 20 narzędzi, mebli, drewnianych włóczni i taczek
Wikingowie: 3 cieśli, 1 tragarz, 1 zbieracz

Ten warsztat umożliwia twoim cieślom produkcję taczek i drewnianych włóczni.

DODATEK

WARSZTAT STOCZNIOWY



Koszt budowy: 1 j. zboża, 3 j. drewna, 2 j. gliny, 2 kamień, 2 bloki kamienia, 2 cegły, 2 dachówki
Surowce wykorzystywane: drewno, wełna, woły
Produkcja: narzędzia, meble, drewniane włócznie, taczki, wozy, łodzie kupieckie
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. drewna i wełny, po 20 taczek, wozów, łodzi i Drakkarów, po 25 mebli, drewnianych włóczni i narzędzi
Wikingowie: 3 cieśli, 1 tragarz, 1 zbieracz

Ten warsztat umożliwia twoim cieślom produkcję wozów i łodzi kupieckich (o ile wybudujesz go w pobliżu wody).

FARMA HODOWLANA



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 2 kamienie, 1 blok kamienia, 1 cegła, 1 dachówka
Surowce wykorzystywane: woda, zboże
Produkcja: wełna, mięso, skóra
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. wody i zboża, po 20 j. wełny, mięsa i skóry, po 20 wołów i owiec
Wikingowie: maks. 2 hodowcy, 1 tragarz

Farma hodowlana to siedziba hodowcy dbającego o pasące się w okolicy zwierzęta. Owce dostarczają wełny i mięsa, a krowy - skóry i mięsa. Aby hodowla była w ogóle możliwa, jeden z twoich zwiadowców musi najpierw oswoić jakieś dzikie krowy lub owce.

MENNICA



Koszt budowy: 2 kamienie, 2 bloki kamienia, 2 dachówki, 2 bloki marmuru, 1 j. złota
Surowce wykorzystywane: złoto, drewno
Produkcja: monety
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. drewna, 10 j. złota, 25 monet
Wikingowie: 2 mincerze, 2 zbieracze, 1 tragarz

Pracujący w Mennicy mincerz zajmuje się wyrobem monet ze złota, o ile dostarczy mu się drewna do podtrzymania ognia.

MAŁA WIEŻA STRAŻNICZA



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 2 kamienie
Koszt rozbudowy: 1 j. drewna, 1 kamień, 2 cegły, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: -
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. każdego towaru
Wikingowie: maks. 3 łucznicy, maks. 3 łucznicy długodystansowi, maks. 3 tragarze

Obsadzona Mała wieża strażnicza automatycznie zaatakuje nadchodzących wrogów.

DUŻA WIEŻA STRAŻNICZA



Koszt budowy: 1 j. zboża, 3 j. drewna, 3 kamienie, 2 cegły, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: –
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. każdego towaru
Wikingowie: maks. 4 łucznicy, maks. 4 łucznicy długodystansowi, maks. 4 tragarze

Obsadzona Duża wieża strażnicza automatycznie zaatakuje nadchodzących wrogów.

CHATKA



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny
Koszt rozbudowy: 1 j. zboża, 2 kamienie, 1 blok kamienia
Maks. ilość przechowywanych surowców: 5 j. żywności, 5 ciast
Wikingowie: –

W Chatce schronienie znajdzie jedna rodzina (ojciec, matka i dziecko). Mężczyzna mający dach nad głową ma gdzie spać, kobieta dostarcza rodzinie żywności, a para mająca gdzie mieszkać może mieć dzieci. Chatkę można zaopatrzyć w meble, naczynia i olej rytualny.

DODATEK

DOMEK



Koszt budowy: 2 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny, 2 kamienie, 1 blok kamienia
Koszt rozbudowy: 2 cegły
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. żywności, 10 ciast
Wikingowie: –

W Domku schronienie znajdą dwie rodziny (składające się z ojca, matki i dziecka każda). Mężczyzna mający dach nad głową ma gdzie spać, kobieta dostarcza rodzinie żywności, a para mająca gdzie mieszkać może mieć dzieci. Domek można zaopatrzyć w meble, naczynia i olej rytualny.

DOM



Koszt budowy: 2 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny, 2 kamienie, 1 blok kamienia, 2 cegły
Koszt rozbudowy: 2 dachówki
Maks. ilość przechowywanych surowców: 15 j. żywności, 15 ciast
Wikingowie: –

W Domu schronienie znajdą trzy rodziny (składające się z ojca, matki i dziecka każda). Mężczyzna mający dach nad głową ma gdzie spać, kobieta dostarcza rodzinie żywności, a para mająca gdzie mieszkać może mieć dzieci. Dom można zaopatrzyć w meble, naczynia i olej rytualny.

DOMOSTWO



Koszt budowy: 2 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny, 2 kamienie, 1 blok kamienia, 2 cegły, 2 dachówki
Koszt rozbudowy: 2 bloki marmuru
Maks. ilość przechowywanych surowców: 20 j. żywności, 20 ciast
Wikingowie: –

W Domostwie schronienie znajdą cztery rodziny (składające się z ojca, matki i dziecka każda). Mężczyzna mający dach nad głową ma gdzie spać, kobieta dostarcza rodzinie żywności, a para mająca gdzie mieszkać może mieć dzieci. Domostwo można zaopatrzyć w meble, naczynia i olej rytualny.

SIEDZIBA



Koszt budowy: 2 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny, 2 kamienie, 1 blok kamienia, 2 cegły, 2 dachówki, 2 bloki marmuru
Maks. ilość przechowywanych surowców: 25 j. żywności, 25 ciast
Wikingowie: –

W Siedzibie schronienie znajdzie pięć rodzin (składających się z ojca, matki i dziecka każda). Mężczyzna mający dach nad głową ma gdzie spać, kobieta dostarcza rodzinie żywności, a para mająca gdzie mieszkać może mieć dzieci. Siedzibę można zaopatrzyć w meble, naczynia i olej rytualny.

FARMA



Koszt budowy: 2 j. drewna, 1 j. gliny
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: zboże
Maks. ilość przechowywanych surowców: 25 j. zboża
Wikingowie: maks. 4 farmerzy, 1 tragarz

Żyzne tereny wokół Farmy, jeśli są odpowiednio wykorzystywane, dostarczają zboża wykorzystywanego przez młynarza do produkcji mąki, a także służącego (jako słoma) za pokrycie dachów niektórych budynków.

KWATERA GŁÓWNA



Koszt budowy: –
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 50 j. każdego towaru
Wikingowie: maks.3 tragarze, maks. 3 zbieracze, maks. 3 rybacy, maks. 3 myśliwi

Kwatera główna to centrum każdej osady. Stanowi ośrodek kultu religijnego, umożliwia przechowywanie zapasów, a w razie potrzeby można ją obsadzić wojami i bronić. Nie możesz budować Kwater głównych - są one zawsze na stałe przyporządkowane do danej lokacji.

ROZBUDOWANA KWATERA GŁÓWNA



Koszt budowy: –
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 50 j. każdego towaru
Wikingowie: maks.3 tragarze,
maks. 3 zbieracze,
maks. 3 rybacy,
maks. 3 myśliwi

Jak wyżej.

CHATA ZIELARZA



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: zioła
Maks. ilość przechowywanych surowców: 20 ziół
Wikingowie: maks. 3 zielarze,
1 tragarz

Zielarz mieszkający w tej chacie będzie szukał w okolicy dzikich roślin; jeśli nie uda mu się żadnych znaleźć, to sam zasadzi zioła stanowiące podstawowe składniki różnych mikstur. Chata może stać na dowolnym terenie, ale sam ogród zielarza musi być żyzny i zielony.

MŁYN



Koszt budowy: 2 j. drewna, 2 kamienie, 1 j. zboża
Surowce wykorzystywane: zboże
Produkcja: mąka
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. zboża, 20 j. mąki
Wikingowie: maks. 2 młynarze,
1 tragarz

Młyn umożliwia wyrób mąki ze zboża. Przechowywana w workach mąka jest podstawowym surowcem w produkcji pożywnego chleba.

DODATEK

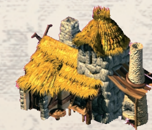
PIEC DO CEGIEŁ



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 1 j. gliny
Koszt rozbudowy: 1 j. zboża, 1 j. drewna, 2 kamienie,
1 blok kamienia
Surowce wykorzystywane: glina, drewno
Produkcja: cegły
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. gliny i drewna, 15 cegieł
Wikingowie: 1 garncarz,
1 tragarz,
1 zbieracz

Ten piec umożliwia wypalanie uformowanych z gliny cegieł, które potem posłużą jako bardzo popularny budulec.

PIEC DO DACHÓWEK



Koszt budowy: 2 j. zboża, 3 j. drewna, 1 j. gliny,
2 kamienie, 1 blok kamienia
Koszt rozbudowy: 1 blok kamienia, 2 cegły
Surowce wykorzystywane: glina, drewno
Produkcja: dachówki
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. drewna i gliny,
po 20 cegieł i dachówek
Wikingowie: 2 garncarze,
1 tragarz,
2 zbieracze

Ten piec umożliwia wypalanie z gliny dachówek, które potem pokryją dachy wielu budynków.

PIEC DO NACZYŃ



Koszt budowy: 2 j. zboża, 3 j. drewna, 1 j. gliny,
2 kamienie, 2 bloki kamienia, 2 cegły
Surowce wykorzystywane: glina, drewno, cegły, dachówki
Produkcja: naczynia
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. drewna i gliny,
po 25 cegieł, dachówek i naczyń
Wikingowie: 3 garncarze,
1 tragarz,
2 zbieracze

Ten piec umożliwia twoim rzemieślnikom produkcję naczyń, które z kolei pozwolą kobietom na podwojenie ilości żywności w domach.

SZKOŁA



Koszt budowy: 2 j. zboża, 2 j. drewna, 2 kamienie, 2 cegły
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: –
Maks. ilość przechowywanych surowców: –
Wikingowie: –

Szkoła umożliwia Wikingom znającym się na jakimś fachu na nauczanie innych tego zawodu. Pozwala to na szybsze zwiększenie liczby specjalistów.

WARSZTAT KOWALSKI



Koszt budowy: 2 j. drewna, 1 j. gliny, 1 j. zboża, 1 kamień, 1 j. żelaza
Koszt rozbudowy: 1 kamień, 2 cegły, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: żelazo, drewno, drewniane włócznie
Produkcja: żelazne narzędzia i włócznie, krótkie miecze
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. żelaza i drewna, 10 drewnianych włóczni, po 15 żelaznych włóczni, narzędzi i krótkich mieczy
Wikingowie: 1 kowal, 1 zbieracz, 1 tragarz

Warsztat kowalski zajmuje się produkcją żelaznych narzędzi, które zwiększają produktywność korzystających z nich Wikingów, a także żelaznych włóczni i krótkich mieczy.

KUŹNIA



Koszt budowy: 2 j. drewna, 1 j. gliny, 1 j. zboża, 2 kamienie, 1 j. żelaza, 2 cegły, 2 bloki kamienia
Surowce wykorzystywane: drewno, żelazo
Produkcja: długie miecze, kolczugi, zbroje płytowe
Maks. ilość przechowywanych surowców: po 10 j. żelaza i drewna, 10 drewnianych włóczni, po 20 żelaznych włóczni, narzędzi, krótkich i długich mieczy, kolczug i zbroi płytowych
Wikingowie: 2 kowale, 2 zbieracze, 1 tragarz

Kuźnia, o ile dostarczy się jej odpowiednich zapasów drewna do podtrzymania ognia, będzie produkować miecze oraz żelazne zbroje.

ZAKŁAD KAMIENIARSKI



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 1 kamień
Koszt rozbudowy: 2 cegły, 1 blok kamienia
Surowce wykorzystywane: kamień
Produkcja: bloki kamienia
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 kamieni, 15 bloków kamienia
Wikingowie: 1 kamieniarz, 1 zbieracz, 1 tragarz

Zakład kamieniarski umożliwia twoim rzemieślnikom obróbkę kamienia pozyskanego w kamieniołomach i ciosanie go w zdatne do dalszego wykorzystania bloki. Ze względu na ciężar tych bloków dobrze by było umieścić ten zakład w pobliżu kamieniołomów.

ZAKŁAD POLERSKI



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 1 kamień, 2 cegły, 1 blok kamienia
Surowce wykorzystywane: kamień
Produkcja: marmur
Maks. ilość przechowywanych surowców: 15 bloków kamienia, 15 bloków marmuru
Wikingowie: 2 kamieniarze, 1 zbieracz, 1 tragarz

Zakład polerski pozwala kamieniarzom na dalszą pracę nad kamiennymi blokami, prowadząc do uzyskania bloków marmuru. Ze względu na ciężar tych bloków dobrze by było umieścić ten zakład w pobliżu kamieniołomów.

WARSZTAT SZEWSKI



Koszt budowy: 1 j. zboża, 2 j. drewna, 1 kamień
Koszt rozbudowy: 1 j. drewna, 1 kamień, 2 bloki kamienia, 1 cegła
Surowce wykorzystywane: wełna, skóra
Produkcja: obuwie
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j.wełny, 10 skór, 15 par obuwia
Wikingowie: 1 krawiec, 1 tragarz

Każdy Wiking po kilku wyprawach da się pokroić za parę solidnych, skórzanych butów, które umożliwiają znacznie szybsze poruszanie się. Ich produkcją zajmuje się właściciel Zakładu szewskiego.

WARSZTAT SZWALNICZY



Koszt budowy: 1 j. zboża, 3 j. drewna,
2 kamienie, 2 bloki kamienia, 1 cegła
Surowce wykorzystywane: wełna, skóra
Produkcja: skórzane pancerze, stroje
Maks. ilość przechowywanych surowców: 10 j. wełny, 10 skór,
po 20 par butów, strojów i skórzanych pancerzy
Wikingowie: 2 krawcy,
1 tragarz

Warsztat szwalniczy to miejsce, w którym powstają stroje i skórzane pancerze służące ochronie twoich wojów.

ŚWIĄTYNIA



Koszt budowy: 1 j. oleju rytualnego, 2 kamienie,
2 bloki kamienia, 2 cegły, 2 bloki marmuru
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: –
Maks. ilość przechowywanych surowców: –
Wikingowie: –

Świątynia zwiększa motywację twoich Wikingów. To jedyny budynek mający moc przekazywania Świętego Płomienia otaczającym go budowlom, więc najlepiej go wznosić w pobliżu miejsc, w których pracują ci, którzy najbardziej potrzebują motywacji - zbrojmistrze i kowale.

SKŁADOWISKO



Koszt budowy: 1 kamień, 1 j. gliny,
2 j. drewna, 1 j. zboża
Koszt rozbudowy: 1 kamień, 1 j. drewna, 2 bloki kamienia
Maks. ilość przechowywanych surowców: 25 j. dowolnych towarów
Wikingowie: maks.3 tragarze,
maks. 3 zbieracze,
maks. 3 rybacy,
maks. 3 myśliwi

Składowisko to najmniejszy budynek służący do przechowywania zasobów. Odpowiednie zasoby są stąd zanoszone do miejsc, w których są potrzebne, a dla każdego ich rodzaju można ustawić maksymalną i minimalną ilość, jaka ma być przechowywana. Jeśli przydzielisz do tego budynku tragarzy lub kupców, to będą się oni starać utrzymywać zapasy na pożądanym poziomie.

SKŁAD



Koszt budowy: 2 kamienie, 1 j. gliny, 3 j. drewna,
1 j. zboża, 2 bloki kamienia
Koszt rozbudowy: 1 kamień, 1 blok kamienia, 1 cegła
Maks. ilość przechowywanych surowców: 50 j. dowolnych towarów
Wikingowie: maks.3 tragarze,
maks. 3 zbieracze,
maks. 3 rybacy,
maks. 3 myśliwi

W Składzie można przechowywać zasoby. Odpowiednie zasoby są stąd zanoszone do miejsc, w których są potrzebne, a dla każdego ich rodzaju można ustawić maksymalną i minimalną ilość, jaka ma być przechowywana. Jeśli przydzielisz do tego budynku tragarzy lub kupców, to będą się oni starać utrzymywać zapasy na pożądanym poziomie.

MAGAZYN



Koszt budowy: 3 kamienie, 1 j. gliny, 3 j. drewna,
1 j. zboża, 3 bloki kamienia, 1 cegła
Maks. ilość przechowywanych surowców: 100 j. dowolnych towarów
Wikingowie: maks.3 tragarze,
maks. 3 zbieracze,
maks. 3 rybacy,
maks. 3 myśliwi

Magazyn to największy budynek służący do przechowywania zasobów. Odpowiednie zasoby są stąd zanoszone do miejsc, w których są potrzebne, a dla każdego ich rodzaju można ustawić maksymalną i minimalną ilość, jaka ma być przechowywana. Jeśli przydzielisz do tego budynku tragarzy lub kupców, to będą się oni starać utrzymywać zapasy na pożądanym poziomie.

STUDNIA



Koszt budowy: 1 j. zboża, 1 j. drewna, 1 kamień
Surowce wykorzystywane: –
Produkcja: woda
Wikingowie: 1 tragarz

Studnia służy do pozyskiwania wody, którą później tragarze zaniosą piekarzom, miodowarom lub alchemikom.

DRAKKAR



Koszt budowy: 5 skóry, 10 j. drewna
Pojemność: 50 j. dowolnych towarów, 10 Wikingów, 1 pojazd
Wikingowie: maks. 3 tragarze

Aby okręt mógł wypłynąć w może, musi mieć dowódcę. Ponieważ wszyscy Wikingowie to ludzie morza, może nim zostać każdy z nich, wystarczy go przyporządkować do okrętu. Załadowanie na okręt towarów wymaga przyporządkowania do niego tragarza, który załaduje na pokład ustaloną ilość zasobów.

TACZKA



Koszt budowy: 3 skóry, 6 j. drewna
Pojemność: 10 j. dowolnych towarów
Wikingowie: maks. 3 tragarze

Do tego pojazdu trzeba przydzielić tragarza lub kupca, inaczej jest on bezużyteczny.

WÓZ



Koszt budowy: 3 skóry, 6 j. drewna
Pojemność: 20 j. dowolnych towarów
Wikingowie: maks. 3 tragarze

Do tego pojazdu trzeba przydzielić tragarza lub kupca, inaczej jest on bezużyteczny.

KATAPULTA



Koszt budowy: 3 skóry, 6 j. drewna
Wikingowie: maks. 3 wojów

Do tego pojazdu trzeba przydzielić woja, inaczej jest on bezużyteczny.

DODATEK

12.3. SKUTECZNOŚĆ UZBROJENIA

Poniższa tabela ukazuje skuteczność poszczególnych typów dostępnego w grze uzbrojenia.

	Bez zbroi	Strój	Skórzany pancerz	Kolczuga	Zbroja płytowa	Pojazd	Budynek
Drewniana włócznia	o	-	-	-	-	-	-
Żelazna włócznia	+	o	o	o	-	-	-
Krótki miecz	+	o	o	-	- -	+	o
Długi miecz	+ +	+ +	+	-	-	+ +	+
Krótki łuk	o	- -	- -	-	-	- -	- -
Długi łuk	o	- -	- -	-	-	-	-
Pięść	-	- -	- -	- -	- -	- -	- -
Katapulta	+ +	+ +	+ +	o	- -	+	+ +
Bjarni	+ +	+	+	o	-	+	o
Sigurd (włócznia)	+	o	o	o	o	-	-
Cyra	+	-	-	-	o	-	-
Hatschi (szabla)	**+**	**+**	**+**	**-**	**-**	**+**	**o**
Człowiek-wąż	+ +	+	+	o	-	+	-
Wilk	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -
Lew	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -

Legenda:
potwornie skuteczne ++
bardzo skuteczne +
skuteczne o
mało skuteczne -
nieskuteczne —

Zasięg broni dystansowej:
Krótki łuk - krótki
Długi łuk - średni
Katapulta - długi

HISTORIA

13.HISTORIA

Przygody Twoich Wikingów są oparte o prawdziwe historyczne wyprawy - poszczególne misje kampanii mają oparcie w historycznych informacjach, które znajdziesz poniżej lub w sekcji 'Historia' w oknie misji.

WIKINGOWIE W EUROPIE

Od VIII do XI wieku cała Europa drżała na samo wspomnienie słowa 'Wiking'. Ci mieszkańcy Norwegii, Szwecji i Danii wyruszyli ze swoich ziem w celu znalezienia miejsc na nowe osady i okazali się być wspaniałymi wojownikami, łupieżcami, odkrywcami, kupcami i łowcami przygód. Ich ozdobione smoczymi głowami okręty, Drakkary, pojawiały się znienacka przy nieznanych brzegach, wypluwały na brzeg plądrującą całą okolicę hordę i znikały równie niespodziewanie, jak się pojawiły.

Wikingowie to jednak znacznie więcej, niż tylko dzicy barbarzyńcy z północy. Byli również sprytnymi kupcami, doskonałymi marynarzami i nawigatorami oraz świetnymi rzemieślnikami (ze szczególnym uwzględnieniem budowy okrętów). W swych handlowych podróżach dotarli do całego znanego wtedy świata, od Irlandii po Ruś Kijowską i od Półwyspu Iberyjskiego po Bagdad. Udało im się również osiągnąć miejsca, które innym Europejczykom były znane jedynie z legend - jak leżące na końcu Jedwabnego Szlaku Chiny - lub nieznane w ogóle, jak Winland, czyli dzisiejsza Ameryka.

ODKRYCIA WIKINGÓW

Duńczycy i Norwegowie wypływali na zachód już w drugiej połowie VIII wieku. W roku 870 odkryli Islandię, w 985 Grenlandię, a w roku 1000 Leif Eriksson był prawdopodobnie pierwszym Europejczykiem, który postawił stopę na kontynencie amerykańskim.

Wikingowie byli najlepszymi budowniczymi okrętów i nawigatorami swoich czasów. Ich długie łodzie, Drakkary, doskonale się spisywały nie tylko podczas długich, morskich podróży, ale i w czasie nagłych najazdów.

Przez kilkaset lat Wikingowie żyli pomiędzy Nowym a Starym Światem, szukając przygód tak na Zachodzie jak i na Wschodzie czy Południu. Te przygody stały się tematem licznych sag i mitów, w których można zaobserwować niesamowitą mieszankę sfery religijnej i życia codziennego. Jednym z najbardziej znanych wikińskich mitów jest ten mówiący o RAGNARÖK, ostatecznej walce bogów z siłami ciemności. Walce, w której Ci bogowie zginęli...

NORMANOWIE WE FRANCJI

Wikingowie, którzy w połowie IX wieku osiedlili się na północno-zachodnim wybrzeżu Francji, są nazywani Normanami.

Wikingowie przez dziesięciolecia najeżdżali królestwa Franków, kilkukrotnie zajmując i łupiąc Paryż. W roku 911 król Franków Zachodnich Karol Prosty postanowił z tym skończyć i nadał w lenno jednemu z wikińskich wodzów imieniem Rollo księstwo Normandii. Rollo w zamian za to przeszedł na chrześcijaństwo, przyjął Karola jako swojego suzerena i zajął się ochroną Francji przed przyszłymi najazdami swoich pobratymców.

Po kilkudziesięciu latach Normandia stała się najpotężniejszym spośród frankijskich księstw, po części dzięki zdolnościom adaptacyjnym Normanów. Nie mieli oni w zwyczaju narzucać mieszkańcom księstwa swoich zwyczajów, raczej asymilowali je do miejscowych z pewnymi zmianami.

NAJAZDY NA ANGLIĘ

Pierwszy udokumentowany najazd Wikingów w Europie to splądrowanie w roku 793 opactwa w Lindisfarne we wschodniej części Wysp Brytyjskich. Wiadomości o tym wydarzeniu obiegły Europę lotem błyskawicy, stanowiąc groźną zapowiedź przyszłych wydarzeń.

Atak na Lindisfarne był jedynie preludium - w ciągu następnych wieków Norwedzy regularnie napadali na Irlandię, a Duńczycy na angielskie wybrzeże. Ci drudzy posunęli się nawet w głąb lądu, okupując przez długi czas ogromną część Anglii, zwaną Danelaw. Około roku 990 cała Anglia weszła w skład królestwa Danii, a w początkach XI wieku stanowiła część wielkiego imperium otaczającego Morze Północne pod berłem króla Kanuta Wielkiego.

W roku 1066 Kanał Angielski przepłynęła wielka armia inwazyjna z Normandii. 14 października 1066 roku normański książę Wilhelm, nazwany później Zdobywcą, pokonał wojska saksońskie pod Hastings i opanował całą Brytanię.

NORMANOWIE NA SYCYLII

Podczas gdy Anglia przyzwyczajała się do nowych rządów, inni Normanowie w poszukiwaniu sławy wyruszyli na południe Europy. W latach 1017-1061 wielu z nich osiedliło się w południowej Italii i żeglowało po Morzu Śródziemnym, w tych czasach domenie muzułmańskich piratów.

Wikingów i Normanów szczególnie ciągnęło do bogatej wyspy Sycylii, na której saraceńskie rządy trwały już z górą 200 lat. Pierwsi Wikingowie trafili tam jako najemnicy w roku 1017, a seria walk w latach 1060-1091 sprawiła, że opanowali całą wyspę.

Greccy mieszkańcy wyspy radowali się i czcili swoich wyzwolicieli; powstało normańskie królestwo Sycylii, które wkrótce stało się doskonale zorganizowanym i wspaniale zarządzanym państwem, w którym po raz pierwszy i ostatni w historii w pokoju i stosunkowej harmonii współżyły trzy wielkie kultury śródziemnomorskie - zachodnia, bizantyjska i arabska.

PRZYBYCIE DO MIKLAGARDU

Wiele sag skandynawskich opowiada o 'Miklagardzie', czyli 'wielkim mieście'. Nazwa ta odnosi się do Bizancjum, czyli Konstantynopola - stolicy Imperium Rzymskiego na Wschodzie i najważniejszego i najpotężniejszego miasta średniowiecza.
Dotarłszy do tego miasta podczas swoich podróży handlowych Wikingowie po raz pierwszy napotkali całkowicie odmienną od swojej, wspaniałą i dużo bardziej zaawansowaną cywilizację.



Historycy znają dwa kontrakty regulujące prawa i obowiązki skandynawskich kupców w Bizancjum. Musieli być bardzo potrzebni miastu, gdyż kontrakty te nadają im liczne przywileje, takie jak darmowe korzystanie z łaźni i wyżywienie.
Wikingowie nie mogli jednak wkraczać do miasta z bronią, mogli się osiedlać tylko w jednej dzielnicy i musieli się rejestrować w radzie miejskiej.

Do dziś o kontaktach dwóch kultur zaświadcza wiele bizantyjskich monet i liczne kamienie runiczne rozsiane po całej Skandynawii. Samo Bizancjum zostało zdobyte przez Turków w roku 1453 i do dziś jest jednym z najważniejszych tureckich miast - Istambułem.

STRAŻ WAREGÓW

Źródłem wikińskich dochodów w Bizancjum nie był jednak tylko handel. Cesarz potrzebował zawsze sprawdzonych wojów, a nawykli do walki Skandynawowie byli do tego wprost stworzeni. W 'Straży Waregów' (jak nazywano w Bizancjum wikińskie wojsko) służyło jako najemnicy wielu sławnych Wikingów, jak na przykład Harald Hardrada, dowódca osobistej straży cesarza, późniejszy król Norwegii, który poległ w roku 1066 pod Stamford Bridge w Anglii.

Waregowie byli sławni w całym imperium - siali wśród wrogów przerażenie swoimi potężnymi toporami bojowymi, a niemalże do legendy przeszły ich odwaga, absolutna lojalność wobec cesarza i oczywiście umiejętność pochłaniania napojów wyskokowych. Waregowie pełnili służbę również podczas ceremonii i wydarzeń okolicznościowych, takich jak śluby czy wizyty rodziny cesarskiej w kościele, co pokazuje, jakim mirem i poważaniem się cieszyli.

BIZANTYJSKIE INTRYGI

Bizancjum było stolicą starej, centralistycznej monarchii w której najważniejszą rolę odgrywali urzędnicy. Na porządku dziennym była korupcja i wewnętrzne walki o władzę. Dworacy i arystokraci spierali się o rangi i przywileje, próbując zdobyć tron oszustwem i intrygą. W tym wszystkim decydującą rolę odgrywali Waregowie, gdyż żaden zamach stanu nie miał szans powodzenia bez pozyskania ich współpracy.

Norweg Harald Hardrada był jednym z najsłynniejszych dowódców straży Waregów. Podobno miał romans z cesarzową, co wprowadziło wielkie zamieszanie w świat bizantyjskiej polityki.

ARABSCY MĘDRCY

W odróżnieniu od bardziej lub mniej niecywilizowanych kultur Europy Zachodniej Arabowie stworzyli wysoce rozwiniętą cywilizację, która około roku 1000 zajmowała tereny od Hiszpanii poprzez Afrykę Północną aż po Indie. Arabowie szanowali kulturę i wiedzę innych ludów, chętnie się od nich ucząc. Na przykład od Greków dowiedzieli się bardzo dużo o matematyce, twórczo rozwijając te odkrycia.

Uniwersytet w egipskiej Aleksandrii był ważnym ośrodkiem naukowym, w którym na język arabski przetłumaczono wiele dzieł klasycznej kultury greckiej. Dzięki temu był możliwy europejski renesans - powrót do literatury i nauk klasycznych byłby niemożliwy, gdyby nie przetrwały one średniowiecza. Arabskie uniwersytety wykształciły licznych lekarzy, odkrywców, geografów i innych naukowców w tym samym czasie, kiedy zdecydowana większość Europejczyków nie umiała nawet czytać i pisać. W życiu Arabów ważną rolę odgrywała również literatura, a zwłaszcza poezja. To Arabowie stworzyli większość "Opowieści z 1001 nocy".

PODRÓŻ DO SARKLANDU

Wschód nęcił Wikingów z przyczyn handlowych. Dzięki wielkim rzekom Rusi, a zwłaszcza Dnieprowi, Wikingowie dopłynęli nie tylko do Bizancjum, ale i do wielkich arabskich targowisk Morza Kaspijskiego, a nawet do Bagdadu, stolicy Kalifatu Abbasydów.

Legendarne bogactwa Kalifów Bagdadu sprawiły, że ich miasto stało się bodaj najbujniej rozwijającą się metropolią swoich czasów oraz kulturalnym centrum arabskiego świata, nie mówiąc już o byciu podstawą wielu spośród najpiękniejszych bajek. Dla Wikingów srebro pochodzące z arabskich kopalni było najcenniejszym metalem szlachetnym. Wymieniali je na futra, niewolników, sokoły, miód, wosk, kły morsów i mocne żelazne miecze. Sarklandem nazywali Wikingowie leżący na południe od Morza Kaspijskiego Kalifat Abbasydów.

RAGNARÖK I WĄŻ MIDGARDU

Mit o Ragnaröku można znaleźć do dziś w Völuspie, pieśni wprowadzającej Eddy Poetyckiej, zbioru staroskandynawskich podań i legend. Według niej Ragnarök miał być momentem, gdy do głosu doszły mroczne, niszczycielskie siły wikińskiej mitologii.

W wielkiej bitwie polegli bogowie - Odyn zostaje pożarty przez wilka Fenrira, Thor zabija Węża Midgradu, ale ginie od jego trucizny na szerokich i martwych równinach Wigrid.

Olbrzym Surtr zabija Freya, świat śmiertelników, Midgard, pęka pod wpływem lodów i ognia, a gwiazdy wpadają do morza. Słońce gaśnie, ziemia wraca do pierwotnego stanu chaosu. Z niego wyłania się jednak nowy świat, czysty, jasny i żyzny - nowy początek. I w nim jednak kryją się nasiona zła. Tak zaczyna się nowy cykl życia.

W mitologii skandynawskiej Wąż Midgardu (Jormundgand) jest znakiem wiecznego powrotu i powtarzalności. Ten demon był reprezentowany w postaci węża zjadającego własny ogon, a Wikingowie wierzyli, że jego cielsko opasa cały świat, leżąc na dnach mórz i oceanów. Wielkie sztormy przypisywano właśnie poruszeniom potwora. Po chrystianizacji Jormundganda identyfikowano z biblijną bestią - Lewiatanem.

15. TWÓRCY GRY

POMYSŁ
Thomas Friedmann
Thomas Hauser
Thorsten Knop

PROJEKT
Funatics Development

MENADŻER PROJEKTU
Thomas Friedmann

PROGRAMOWANIE
Thomas Hauser
Robert Heinrich
Ralf Petry
Peter Sprys

DODATKOWE PROGRAMOWANIE
Lars Hammer

DYREKTOR ARTYSTYCZNY
Thorsten Knop

BUDYNKI
Miguel Ligero Nieto

DODATKOWE BUDYNKI
eConsult IT, Leipzig
Tobias Frin
Frank Hoffmeister

PROJEKT I MODELOWANIE POSTACI
Sven Denda

ANIMACJA POSTACI
Ralf Angerbauer

GRAFIKA KRAJOBRAZU
Sven Denda
Frank Hoffmeister
Thorsten Knop
Miguel Ligero Nieto

POWIERZCHNIE
Thorsten Knop

PROJEKT I HISTORIA KAMPANII
Tobias Frin
Yvonne Kneisel

DODATKOWE PROJEKTOWANIE MISJI
Peter Sprys

PROJEKT MAP I POZIOMÓW
Frank Hoffmeister

DODATKOWE POZIOMY
Thomas Friedmann
Peter Sprys
Stefan Wegener

SZKICE
Miguel Ligero Nieto

PROJEKT I NADZÓR MUZYKI
Lars Hammer

MUZYKA
Fabian Del Priore

DODATKOWA MUZYKA
Thomas Herrmann
Lars Hammer

NAGRANIA
Effective Media
Annett Hillebrand
Katja Kamper
Peter Richter
Michaela Steiner

AllintheGame Ltd

AKTORZY
Tom Clarke-Hill
Sonngard Dressler
Anne Georgio
Andreas Gr'ber
Rolf Idler Claudia Kraus
Michael Lucke
Martin Schafer

PONADTO
Sascha Blattgen

TEKSTY HISTORYCZNE
Tobias Frin
Yvonne Kneisel

SEKWENCJE TRÓJWYMIAROWE
Virgin Lands

SEKWENCJA LOGO
Yvonne Bergmann
Martin Fiedler

INSTRUKCJA
Yvonne Kneisel

OKŁADKA I PROJEKT
Heiko Hopfner

RYSUNKI NA OKŁADCE
Virgin Lands

TESTOWANIE I KONTROLA JAKOŚCI
Ralf Angerbauer
Marcel Denda
Sven Denda
Patrick Dinnups
Marina Helmer
Christoph Muchalla
Christian Siecora
Fabian z Siepen

TINCAT LOBBY: SZEF PROGRAMOWANIA
Lukas John

PROGRAMOWANIE
Pierre Flick
Jorg Ruppel

SPECJALNE EFEKTY GRAFICZNE
Harald Galbierz

KONTROLA JAKOŚCI
Clemens Schmitz
Jorg Theirich

WSPARCIE
Annette Zons

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
Andi. J. Goeldern, chłopaki i dziewczyny z Phenomedia, Stefan, Daniela, Mirco i Max, Tim i Simon, Ruth i Jochen; Jessica i Stefanie Denda, Floppi i Smurf; Manuela i Susanne; Jorg „Herkules" Plewe; Lothar i Gabi.

BARDZO SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA
naszych rodzin, przyjaciół i tych wszystkich, którzy się zastanawiali, gdzie się podziewamy ;o)
HEJ! Wciąż żyjemy! ;o)

Niemiecki zespół JoWooD

NADZÓR PRODUKCJI
Boris Kunkel

PRODUCENT WYKONAWCZY
Ralf Adam

ASYSTENT PRODUCENTA
Oliver Staude-Muller

MENEDŻER ROZWOJU MARKETINGU
Reinhard Dopfer

MENEDŻER KONTROLI JAKOŚCI
Gregor Wilkenloh

MENEDŻER D/S MARKETINGU I PR
Esther Manga

MENEDŻER PRODUKTU
Viola Klammer

ASYSTENT D/S PR
Jurgen Kroder

AUSTRIACKI ZESPÓŁ JOWOOD

SZEF ROZWOJU
Erik Simon

DYREKTOR D/S MIĘDZYNARODOWEJ PRODUKCJI I ZAKUPÓW
Fritz Neuhofer

MENEDŻER MARKETINGU ZAGRANICZNEGO
Georg Klotzberg

MENEDŻER PRODUKTU
Kay Gruenwoldt

MENEDŻER LOKALIZACJI
Nikolaus Gregorcic

GRAFIKA
Sabine Schmid

BRYTYJSKI ZESPÓŁ JOWOOD

MENEDŻER MARKETINGU
Colin Grant

MENEDŻER D/S PR
Becky Lindon

WERSJA POLSKA CD PROJEKT

KIEROWNICTWO LOKALIZACJI
Paweł Składanowski
Filip Wojciechowski

TŁUMACZENIA
Kuba Żywko

NAGRANIA
Studio FX

PROGRAMOWANIE
Cezary Noweta

MARKETING
Grzegorz Miller

KOORDYNACJA TESTÓW
Paweł „Tramer" Ziajka

DTP
Robert Dąbrowski
Radosław Osiecki

ORGANIZACJA PRODUKCJI
Michał Bakuliński



ROCULTURES0001HAN